

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LAYZA REBECA NOGUEIRA SANTOS

**INFÂNCIA, SUBJETIVIDADE E MEMÓRIA NO CINEMA
CONTEMPORÂNEO: A construção estética do olhar infantil em Aftersun (2022)**

SÃO CRISTÓVÃO/SE

2026

LAYZA REBECA NOGUEIRA SANTOS

**INFÂNCIA, SUBJETIVIDADE E MEMÓRIA NO CINEMA
CONTEMPORÂNEO: A construção estética do olhar infantil em Aftersun**
(2022)

Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado ao Departamento de Comunicação
Social da Universidade Federal de Sergipe,
como requisito para obtenção do grau de
Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Mário César Pereira Oliveira

SÃO CRISTÓVÃO/SE

2026

**INFÂNCIA, SUBJETIVIDADE E MEMÓRIA NO CINEMA
CONTEMPORÂNEO: A construção estética do olhar infantil em Aftersun**
(2022)

LAYZA REBECA NOGUEIRA SANTOS

Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado ao Departamento de
Comunicação Social da Universidade
Federal de Sergipe como requisito
para obtenção do grau de bacharel
Publicidade e Propaganda.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Mário César Pereira Oliveira
(Orientador/a)

Prof(a). Dra. Valéria Maria Vilas Bôas;
(Membro convidado- Interno)

Prof(a). Msc. - Clara Louise Dias Santos
(Membro convidado- Interno)

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família pelo incentivo constante aos estudos, me ensinando desde a infância a importância do comprometimento com o conhecimento. Em especial à minha mãe, Leide, avô Rosalvo e tio, Maicon, pessoas que para além da palavra, esforçaram-se ao máximo para materializar o incentivo em ações, seja garantindo o meu transporte para escola e faculdade, providenciando materiais ou oferecendo todo o suporte necessário para que eu pudesse seguir diariamente com minha trajetória acadêmica. Agradeço também, atribuindo igual importância, às minhas avós, pai e padrasto, o apoio de todos vocês foi essencial para a conclusão e sustentação desse percurso. Às minhas irmãs, agradeço por serem o reflexo diário da infância na minha vida. Dividir meus vinte e três anos com vocês sempre me motivou a ser uma pessoa melhor, buscando também ser um exemplo de como o estudo é fundamental, para que vocês se tornem pessoas melhores dotadas de conhecimentos e sempre façam escolhas conscientes. Aos amigos e colegas que estiveram comigo ao longo desses três ou quatro anos, em especial Rayssa e Amanda, obrigada por tornarem a jornada acadêmica mais leve e divertida. Ao meu parceiro e companheiro, Samuel, agradeço por todos os momentos em que suas palavras me trouxeram tranquilidade, sua certeza em mim e na minha escrita foram pilares fundamentais para a finalização deste trabalho, obrigada por todas as palavras de apoio e ações de incentivo. Agradeço também ao meu professor e orientador Mário César. Sua orientação dedicada e aberta durante todos esses meses garantiram e permitiram a entrega deste trabalho. Sempre muito querido, acreditou desde o início, que seria possível concluir esta etapa dentro do prazo, transmitindo-me confiança nos momentos de insegurança. Por fim, reconheço meu esforço e dedicação na construção dessa jornada, sendo grata por seguir em frente mesmo diante de todas as dificuldades.

“Your baby grows a tooth, then two, and four, and five, then she wants some meat directly from the bone. It's all over: she'll learn some words, she'll fall in love with cretins, dolts, a sweet talker on his way to jail. And you, your wife, get old, flyblown, and rue nothing. You did, you loved, your feet are sore. It's dusk. Your daughter's tall.”

Thomas Lux

RESUMO

O presente estudo propõe-se a analisar a construção estética do olhar infantil no filme *Aftersun* (2022) dirigido por Charlotte Wells. Utilizando-se da metodologia análise fílmica para obter os resultados esperados, a pesquisa investiga de que forma os elementos da linguagem cinematográfica contribuem para uma narrativa pautada por uma perspectiva desenvolvida na infância, marcada por subjetividades e ausências que só serão notadas no processo de rememoração da vida adulta. Parte-se, portanto, da premissa de que o olhar infantil não é um mero tema abordado na obra, mas um dispositivo narrativo que influencia na experiência do espectador ao assistir o filme. Para delimitar os parâmetros da aplicação do método, entendeu-se por um olhar infantil aquele dotado de curiosidade e sensibilidade, mesmo quando diante de limitações, influenciado diretamente pelas dinâmicas sociais geracionais como definido por Sarmiento (2009). A aplicação da análise fílmica baseada na divisão dos níveis do plano, sequência e filme, disposta por Jullier e Marie (2009), atestou que a presença do olhar infantil na obra se dá através de elementos formais propositalmente dispostos pela produção, como enquadramentos em primeiro plano, utilização de câmera com textura e planos ao nível do olho da criança. Dessa forma, a pesquisa mostra-se relevante ao contribuir para os estudos acerca da linguagem cinematográfica e das representações da infância, bem como, ao investigar temáticas atuais através dos temas abordados na obra fílmica.

Palavras-chave: aftersun; análise fílmica; infância; representação audiovisual; subjetividade.

ABSTRACT

This study aims to analyze the aesthetic construction of the child's gaze in *Aftersun* (2022), directed by Charlotte Wells. Employing film analysis as its methodological framework, the research examines how elements of cinematic language contribute to a narrative structured around a perspective formed in childhood, one marked by subjectivities and absences that become perceptible only through the process of recollection in adulthood. The study proceeds from the premise that the child's gaze is not merely a thematic concern within the film, but rather a narrative device that shapes the spectator's experience of viewing. In order to delimit the methodological parameters, the child's gaze is understood as one characterized by curiosity and sensitivity, even in the face of limitations, and directly influenced by generational social dynamics, as defined by Sarmiento (2009). The application of film analysis based on the division of levels, namely shot, sequence, and film, as proposed by Jullier and Marie (2009), demonstrates that the presence of the child's gaze is constructed through deliberately arranged formal elements, such as close-up framing, the use of textured camera imagery, and shots positioned at the child's eye level. In this way, the study contributes to scholarship on cinematic language and representations of childhood, while also engaging with contemporary themes addressed in the film.

Keywords: aftersun; audiovisual representation; childhood; film analysis; subjectivity.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Espectador Normal vs Analista	65
Tabela 2	Nível do plano na cena um	80
Tabela 3	Nível da sequência na cena um	82
Tabela 4	Nível do filme na cena um	83
Tabela 5	Nível do plano na cena dois	85
Tabela 6	Nível da sequência na cena dois	87
Tabela 7	Nível do filme na cena dois	87
Tabela 8	Nível do plano na cena três	90
Tabela 9	Nível da sequência na cena três	92
Tabela 10	Nível do filme na cena três	92

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Cinetoscópio	20
Figura 2	Salão de quinetoscópios	20
Figura 3	Plongée	24
Figura 4	Contra Plongée	25
Figura 5	Nível do olho	25
Figura 6	Plano Geral	26
Figura 7	Plano Inteiro	27
Figura 8	Plano Americano	27
Figura 9	Plano Médio	28
Figura 10	Primeiro Plano	28
Figura 11	Primeiríssimo Plano.....	29
Figura 12	Plano Detalhe	29
Figura 13	Iluminação de três pontos	31
Figura 14	Fade Out	33
Figura 15	Fusão	34
Figura 16	Continuidade: Paraquedas no céu e seu reflexo na água	35
Figura 17	Descontinuidade	35
Figura 18	Imagens de Calum	40
Figura 19	Imagens de Sophie criança	41
Figura 20	Imagem de Sophie adulta	42
Figura 21	Sophie e Calum	43
Figura 22	Olive Hoover	59
Figura 23	Stevie	60
Figura 24	Frame de Divertida Mente	61
Figura 25	Sophie falando com seu pai dentro do quarto de hotel	70
Figura 26	Cena 1: Visita à tapeçaria	71
Figura 27	Cena 2: Sophie adulta em sua casa	71
Figura 28	Calum chora no quarto sem a presença de Sophie	73
Figura 29	Sophie falando com sua mãe ao telefone sobre o comportamento de Calum	74
Figura 30	Calum indo em direção ao mar sozinho à noite	75
Figura 31	Sophie recebendo pulseira VIP do hotel	77
Figura 32	Surpresa de aniversário	77
Figura 33	Calum praticando movimentos no quarto do hotel	78

Figura 34	Flashbacks	79
Figura 35	O invisível: os limites do olhar infantil	80
Figura 36	O invisível: os limites do olhar infantil à nível da sequência	82
Figura 37	A percepção parcial: o olhar infantil diante do real	85
Figura 38	A percepção parcial: o olhar infantil diante do real à nível da sequência	86
Figura 39	Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil	89
Figura 40	Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil à nível da sequência	91

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1 CINEMA, LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO SOCIAL	17
1.1 A formação de uma linguagem: das origens à consolidação narrativa	18
1.2 Estética e Linguagem Cinematográfica: forma e construção de sentido	23
1.2.1 A câmera: Altura, lentes, planos e movimentos	24
1.2.2 Iluminação e cor	30
1.2.3 Montagem	32
1.2.4 O som	36
2 AFTERSUN COMO OBJETO DE ANÁLISE: ESTRUTURA, TEMAS E LINGUAGEM	39
2.1 Sinopse	39
2.2 Personagens	40
2.2.1 Calum	40
2.2.2 Sophie criança	41
2.2.3 Sophie adulta	42
2.2.4 Relação entre os personagens	42
2.3 Equipe técnica e elenco	44
2.3.1 Equipe técnica principal	44
2.3.1.2 Direção e roteiro: Charlotte Wells	44
2.3.1.3 Direção de fotografia: Gregory Oke	45
2.3.1.4 Composição musical: Oliver Coates	45
2.3.1.5 Editor: Blair McClendon	45
2.3.2 Elenco principal	46
2.3.2.1 Paul Mescal	46
2.3.2.2 Frankie Corio	46
2.4 Recepção da crítica	46
2.5 Recepção do público	48
2.6 Indicações e premiações	49
2.7 Temáticas abordados pelo filme	50
2.7.1 Aftersun e memória	51
2.7.2 Luto	52
2.7.3 Saúde mental	53
2.7.4 Cotidiano X Extraordinário	54
3 INFÂNCIA COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA E PONTO DE VISTA	56
3.1 Infância e construção social	56
3.2 Rupturas da infância idealizada no cinema contemporâneo	59
3.2.1 Pequena Miss Sunshine	59
3.2.2 Mid 90s	60
3.2.3 Divertida Mente	61
3.3 O olhar infantil como dispositivo narrativo: delimitação para a análise filmica	62

4 ANÁLISE FÍLMICA - ENTRE VER E NÃO VER: O OLHAR INFANTIL EM AFTERSUN	63
4.1 Metodologia	63
4.2 Aplicação prática da metodologia	66
4.2.1 Nível do plano	66
4.2.2 Nível da sequência	68
4.2.3 Nível do filme	72
4.3 Análise Fílmica	80
4.3.1 Cena um - O invisível: os limites do olhar infantil	80
4.3.1.2 Nível do Plano na cena um	80
4.3.1.3 Nível da Sequência na cena um	82
4.3.1.4 Nível do filme na cena um	83
4.3.1.5 Olhar infantil na cena um	83
4.3.2 Cena dois - A percepção parcial: o olhar infantil diante do real	84
4.3.2.1 Nível do Plano na cena dois	85
4.3.2.2 Nível da Sequência na cena dois	86
4.3.2.3 Nível do filme na cena dois	87
4.3.2.4 Olhar infantil na cena dois	88
4.3.3 Cena três - Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil	89
4.3.3.1 Nível do Plano na cena três	89
4.3.3.2 Nível da Sequência na cena três	90
4.3.3.3 Nível do filme na cena três	92
4.3.3.4 Olhar infantil na cena três	92
CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
REFERÊNCIAS	96

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objeto de pesquisa o filme *Aftersun*, lançado em 2022 e dirigido por Charlotte Wells. De forma mais específica, a pesquisa realiza uma análise das escolhas estéticas presentes na obra voltadas à construção do olhar infantil como elemento narrativo. Esse recorte de pesquisa visa estudar os elementos da linguagem cinematográfica e a forma que eles foram implementados para traduzir em imagem e som os aspectos subjetivos percebidos pela protagonista criança.

A pesquisa mostra-se relevante uma vez que os temas tratados no filme, como infância, memória e saúde mental, são atuais, contribuindo para a construção e ampliação de debates. Ademais, busca-se estudar uma tendência presente no cinema contemporâneo, onde os filmes possuem uma construção narrativa mais intimista e subjetiva.

Como estudante de comunicação, compreendo a importância das obras cinematográficas dentro do contexto sociocultural. Entende-se que o cinema é constituído conjuntamente pelo filme e pelo público, e que se constrói como um fenômeno social tão relevante porque suas formas e significados são disseminados por aqueles que o consomem.

Ademais, além de participar ativamente do processo de significações sociais, o cinema também se mostra como uma representação da própria sociedade, uma vez que é uma linguagem que traduz e interpreta os fenômenos sociais.

Isto posto, podemos dizer que o cinema ocupa um lugar de importância para dar visibilidade às diversas questões socioculturais da sociedade e, muitas vezes, é também, um reflexo delas, não sendo então “apenas uma forma de expressão cultural, mas também um meio de representação” (Barros, 2007, p. 03).

Nessa perspectiva, é que se destaca a relevância de estudar as representações sociais constituídas nas narrativas fílmicas, porque elas emitem

discursos que repercutem ativamente, influenciando assim a realidade a partir da interpretação do público. O cinema enquanto fenômeno cultural de gigantescas proporções em nossa sociedade se forja em importante objeto de estudo das ciências sociais.

Para investigar os aspectos citados, o presente estudo baseia-se no seguinte problema de pesquisa: Quais recursos da linguagem cinematográfica Aftersun utiliza para construir uma narrativa representada a partir do olhar infantil? Buscando encontrar as respostas desejadas, foi feito o uso da metodologia análise filmica, selecionando três cenas do filme onde o olhar infantil da protagonista é enfatizado para a realização de uma análise de seus elementos constitutivos.

Através dessa abordagem, o objetivo é compreender como as escolhas estéticas da produção filmica contribuíram para a presença de um olhar infantil subjetivo no filme, podendo assim, identificar as representações da infância e memória no cinema contemporâneo e contribuir para a reflexão sobre o campo cinematográfico e dos fenômenos culturais.

Entretanto, falar em cinema nos dias atuais não se restringe apenas às salas de exibição cinematográficas. Mais do que nunca, com o advento tecnológico, o consumo de obras se incorpora ao cotidiano, especialmente através do acesso a sites e aplicativos. Com o aumento do consumo de serviços de streaming, o ato de assistir a filmes deixou de ocupar o lugar ritualístico de antes, caracterizado pela ida ao cinema físico e toda a experiência sensorial que o ato em si trazia, ressignificando assim, a forma como as obras são apreciadas:

Hoje, os filmes deixaram de ocupar exclusivamente esse lugar ritualístico e se tornaram uma forma dinâmica de entretenimento, acessível a qualquer momento do dia, adaptando-se facilmente ao estado emocional e às necessidades individuais. Para esses consumidores, a prática não é apenas uma atividade recreativa. Seja para relaxar após um dia estressante, encontrar diversão com amigos ou até mesmo buscar reflexão e consolo, os filmes desempenham um papel constante na vida cotidiana, oferecendo um leque variado de possibilidades emocionais. O comportamento desse público demonstra que as obras são mais do que uma simples opção de lazer – são um reflexo de suas jornadas emocionais diárias. (GENTE, 2024)

Um estudo realizado em Julho de 2024 pela empresa Nielsen, especialista em audiência, dados e análise, apontou que o tempo gasto com streaming subiu

para 40,3% do uso total da TV. Além disso, no contexto nacional, a pesquisa publicada pelo portal de notícias IstoÉ Dinheiro aponta que o consumo de filmes e séries ocupa 13 das 92 horas gastas por cada brasileiro dentro da internet.

O cinema aborda diferentes assuntos ao tratar da realidade, construindo debates importantes e que refletem as transformações e necessidades sociais. Nos dias atuais, questões pertinentes à saúde mental, infância e subjetividade têm ganhado cada vez mais visibilidade e, sobretudo, importância. Segundo dados do site do Governo Federal, o orçamento destinado à saúde mental aumentou 53% em 2024, contando ainda com um plano de expansão das Rede de Atenção Psicossocial até o ano de 2026, evidenciando como as temáticas estão em evidência.

Esse cenário também reflete diretamente no tipo de conteúdo consumido pelos indivíduos, reverberando nas obras audiovisuais. É dentro desse contexto de relevância do debate sobre infância, subjetividade e saúde mental que filmes como *Aftersun* (2022) são produzidos e, para além disso, apreciados. A obra tornou-se a mais assistida da história da plataforma MUBI, evidenciando a busca por tópicos sensíveis pelo público. Na trama, “Sophie reflete sobre a alegria e a melancolia das férias que ela tirou com seu pai 20 anos antes. Memórias reais e imaginárias preenchem as lacunas enquanto ela tenta reconciliar o pai que conheceu com o homem que desconhecia” (IMDB).

A forma como a obra aborda as questões citadas reverberou na sociedade, o que pode ser constatado na sua recepção de crítica e público, acumulando indicações e premiações nas quais o filme participou: Oscar, Cannes, BAFTA, entre outras.

Além do notável reconhecimento e relevância social, a escolha do objeto, entre tantas outras produções cinematográficas que abordam temáticas semelhantes, também reflete uma apreciação pessoal pela obra. Unindo a busca por um objeto que me fosse de interesse genuíno, junto à curiosidade de entender um aspecto notado enquanto espectadora.

Dessa forma, com esta pesquisa, busca-se entender quais recursos da linguagem cinematográfica foram utilizados na construção do olhar infantil na

narrativa de Aftersun. A partir da compreensão desses recursos, a pesquisa propõe-se ainda a identificar a presença de representações coletivas da infância evidenciando como estas se mostram presentes no cinema contemporâneo. Compreender esses diferentes aspectos se mostra importante à medida que a sociedade se interessa por eles, buscando assim, representações mais autênticas em tela.

Diante dessas questões, este trabalho organiza-se em quatro capítulos da seguinte forma: No primeiro capítulo, tece-se apontamentos sobre a história do cinema, buscando evidenciar como a sétima arte aprimorou-se desde o seu surgimento. Entendendo o contexto de seu desenvolvimento, o capítulo aprofunda-se nos elementos da linguagem cinematográfica, evidenciando o papel de cada um na construção de uma narrativa.

O segundo capítulo tem como tema o objeto de pesquisa, Aftersun, aprofundando-se nos aspectos gerais da obra, tanto em relação ao seus artefatos de produção, como elenco e equipe de realização, quanto nos elementos narrativos, como personagens e temas abordados.

O capítulo três dedica-se ao entendimento do conceito de infância, traçando panoramas sobre suas representações, inclusive as cinematográficas, e delimitando, à partir disso, o que consiste o olhar infantil para pesquisa. Por fim, o quarto capítulo estabelece a metodologia que fundamenta o estudo, destrinchando os procedimentos que orientam a leitura do filme, bem como, desenvolvendo a análise propriamente dita.

1 CINEMA, LINGUAGEM E REPRESENTAÇÃO SOCIAL

O cinema é um dos principais meios de comunicação de massa, em especial, porque atinge grandes públicos mediados através da tecnologia. O seu sucesso desde o seu surgimento, se deu, sobretudo, pela semelhança da sua imagem audiovisual com a realidade, fator que foi desdobrado em diversos estudos, inclusive nos estudos semióticos e de representação.

A partir da semiótica, a imagem fotográfica estática pode ser entendida em sua essência como um ícone: a sua existência pressupõe a de um outro “ser” que está sendo denotado e referenciado semelhantemente. Entretanto, a imagem em movimento quando sucedida em sequências de fotografias estáticas para a produção cinematográfica, torna a semelhança com a realidade ainda maior pois não reproduz só mais uma propriedade do mundo visível, mas “uma propriedade essencial à sua natureza - o movimento” (XAVIER,1984, p. 12).

Para além de sua semelhança com a realidade, destaca-se também sua capacidade de criar sentido coletivo. Considera-se que o cinema é constituído conjuntamente pelo filme e pelo público, sendo uma via dupla de sentidos. Sobre isso, afirma Pires e Silva (2014, p. 608):

O cinema, como artefato cultural que é, pode e deve ser explorado como forma de discurso que contribui para a construção de significados sociais. A junção das técnicas de filmagem e montagem com elenco e o processo de produção resultam num conjunto de significações que precisam ser partilhadas por quem o acessa, para que as imagens irradiadas possam produzir sentidos que, muitas vezes, tornam-se determinantes para suas vidas.

Ademais, dentro do processo de produção de sentido coletivo, o cinema também se mostra como uma representação da própria sociedade. Entender essa dinâmica se torna relevante uma vez que o viés representativo é um dos objetivos desta pesquisa, forjado através do estudo das representações da criança e da infância. Acerca deste fenômeno nas obras cinematográficas, observa Silva Júnior (2016, p. 125):

[...] O cinema por sua vez representa diferentes contestações sociais que servem como objeto de estudo do sociólogo, fazendo uso da linguagem cinematográfica como um intérprete de significados da realidade, conclamando um sentido representacional do real e seus símbolos.

Em suma, é possível entender que o cinema é uma linguagem que se utiliza da semelhança com a realidade para traduzir e interpretar os fenômenos da sociedade em som e imagem. E para além disso, é um fenômeno que está além das salas de cinema, tendo formas e significados disseminados por aqueles que o consomem, ou seja, suas narrativas emitem discursos que repercutem ativamente, influenciando a realidade a partir da interpretação do público.

Dessa forma, podemos concluir que o cinema inegavelmente possui um papel influente dentro dos contextos socioculturais contemporâneos e que, estudá-lo, é também uma forma de compreender o próprio funcionamento da sociedade e suas nuances, no caso deste trabalho, relacionadas, em especial, à infância. Isto posto, para compreender profundamente o seu impacto, é de fundamental importância conhecer determinados aspectos intrínsecos a ele.

Logo, este capítulo se dedica a entender um pouco mais sobre o surgimento do cinema, traçando um breve panorama de sua origem, seguido de uma discussão acerca de sua estrutura técnica e estética. Assim, espera-se compreender como a sua influência foi construída ao longo do tempo e como se perpetua em sua linguagem.

1.1 A formação de uma linguagem: das origens à consolidação narrativa

O surgimento do cinema se deu em um contexto extremamente diferente do atual, marcando a ascensão de uma era onde a imagem possui predominância. Inicialmente tido como um entre tantos outros meios de entretenimento, estando presente em feiras e circos, o cinema se destacou, sobretudo, pela sua representação semelhante da realidade. Desde sua primeira exibição pública em Paris (1895), a imagem em movimento se mostrou um fenômeno capaz de surpreender e chocar o público, desencadeando no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de "participação", conquistando de imediato uma espécie de credibilidade (METZ, 1972, pg. 16-17).

Edgar Morin (1970), estuda esse processo de participação através do que ele chama de projeção-identificação e participação afetiva. Para o autor, o fenômeno da projeção é universal, logo, acontece também na experiência cinematográfica e consiste no ato de atribuir ao outro, nesse caso aos personagens de cinema, características próprias a si. “Na identificação, o sujeito, em vez de se

projectar no mundo, absorve-o” (MORIN, 1970, p.106), ou seja, se reconhece naquilo presenciado em tela. Ambos os fenômenos, segundo Morin, não podem ser vistos separadamente, pois a “projecção sobre outrem — o “eu ponho-me no seu lugar” — é já uma identificação de mim com o outro.” (MORIN, 1970, p.107).

A participação afetiva, por sua vez, é a vivência desses dois processos não racionais que acontecem no momento em que um indivíduo assiste a um filme, fazendo com que ele se sinta emocionalmente conectado à história, experimentando uma espécie de “magia” que o faz imergir na narrativa. Esse fenômeno antecede a imagem em movimento, entretanto, vai ser intensificado na sétima arte à medida que ela se desenvolve como a conhecemos nos dias atuais.

A era pré-cinema enfatiza como o cinema é fruto de longas mudanças ao longo do tempo. Antes mesmo do surgimento da imagem em movimento, inventos criados para projetar imagens já existiam, como a chamada lanterna mágica, a qual “já desde o século XVII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros.” (MASCARELLO, pg. 18).

Entre as invenções que impulsionaram as transformações na época, está o Cinetoscópio desenvolvido por Thomas A. Edison, aparelho de projeção que possuía um visor de visualização individual, onde cada indivíduo se posicionava perante o aparelho e observava as imagens dentro de uma câmara. A criação de tal invento permitiu o surgimento da primeira sala dedicada unicamente à projeção de imagens em movimento: o salão de quinetoscópios. Entretanto, a invenção de Edison não proporcionava uma das características mais marcantes do cinema, seu caráter coletivo a partir da exibição para um público.

Figura 1 - Cinetoscópio

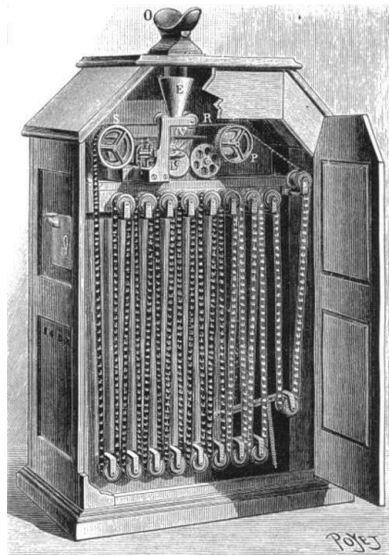


Figura 2 - Salão de quinetoscópios



Fonte: <https://darkside.blog.br/nos-primordios-do-cinema-o-que-eram-os-cinetoscopios/>

Pouco tempo depois, os irmãos Lumière surgiram com uma nova invenção: o cinematógrafo. Essa inovação permitiu que a imagem fosse projetada "para fora", o que até então não era possível, proporcionando assim a experiência filmica para um conglomerado de espectadores de uma única vez, o cinema se tornava um fenômeno de experiência cultural coletiva. Por permitir que a captação e revelação da imagem fosse feita através do mesmo aparelho, o cinematógrafo se destacou, tornando-se o equipamento mais tradicionalmente utilizado.

Mesmo que a atribuição da primeira exibição filmica coletiva seja atribuída aos Lumière, não é possível atribuir a invenção do cinema a um único indivíduo, o mesmo é resultado de um processo coletivo de inovações tecnológicas em um momento onde a pesquisa e desenvolvimento tecnológico estava em evidência. Nesse sentido, Mascarello (2006) observa:

Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento [...] (MASCARELLO, 2006, pg 21).

É nesse contexto experimental que se desenvolve o chamado Primeiro Cinema, recorte histórico estipulado entre 1895 a 1915, e marcado por contínuas mudanças nas formas de produção e distribuição filmica, caracterizando uma

busca pela consolidação de um estilo próprio. Nesse momento, os filmes não estavam direcionados a contar histórias, eram curtos e relatavam ações simples e cotidianas, uma vez que o próprio artifício do movimento das imagens já era suficiente para manter a atenção do espectador. Como reforça Rodrigo Carreiro (2021, p. 182), “os primeiros filmes eram fragmentos da vida real, não havia cortes nem encenação”.

O pioneirismo narrativo e ficcional do cinema é atribuído à figura do ilusionista francês Georges Méliès. Buscando reproduzir suas mágicas e ilusionismos na imagem, Méliès incluía pequenos efeitos especiais através da montagem, contando pequenas narrativas de ficção através da manipulação técnica da câmera. Sobre o desenvolvimento dessas técnicas, afirma Carreiro:

Descobriu, quase sem querer, a montagem. Isso aconteceu num dia em que ele filmava um curta numa rua de Londres. A câmera travou durante uma tomada. Méliès corrigiu o defeito e voltou a gravar, sem mudar a posição da câmera. Quando revelou o material, percebeu que o corte tinha feito um automóvel, que trafegava pela rua no exato momento da ocorrência do problema técnico, “desaparecer”. Encantado, ele passou a usar a edição como número de mágica. Méliès também foi pioneiro na ficção científica, filmando pela primeira vez uma história em que o homem visitava a Lua. (CARREIRO, 2021, pg 184)

O que podemos perceber é que desde sua origem, o cinema está relacionado a magia e a trucagem, que são elementos determinantes do cinema narrativo até os dias de hoje através dos efeitos especiais. A partir da instituição dessa primeira característica essencial do cinema, seu propósito narrativo, surge o processo que é utilizado até os dias de hoje: a arte de fazer cinema dividida em produção, distribuição e exibição.

Aparecem os diretores, roteiristas, os responsáveis pela iluminação, as encarregadas do vestuário, os cenógrafos, maquiadores, todos agrupados em unidades de produção. O aumento da produção cinematográfica exigia uma racionalização de todo o processo, que era supervisionado pela figura do produtor. Nos grandes estúdios, o produtor fazia a coordenação entre as várias unidades de produção. (MASCARELLO, 2006, pg 40).

No contexto de inovação cinematográfica, a figura do cineasta David Griffith também se destaca. Os seus filmes são considerados um marco no desenvolvimento da linguagem, bem como na instituição da grande indústria hollywoodiana. Para além de serem os primeiros longas metragem produzidos,

suas obras foram pioneiras na experimentação de diferentes planos e técnicas de montagem e edição, se forjando em modelos que foram seguidos e estudados ao longo da história do cinema. Sua produção “O Nascimento de uma Nação” (1915), foi o primeiro grande sucesso de bilheteria do qual se tem conhecimento, e as técnicas utilizadas na sua criação são consideradas referências até os dias atuais.

Entretanto, não é possível falar sobre a figura de Griffith sem mencionar o caráter racista de sua produção artística, a qual se utilizava das inovações imagéticas que construía para perpetuar ideais discriminatórios, os quais infelizmente tiveram impactos concretos na sociedade da época, como o refortalecimento do grupo do Ku Klux Klan.¹

Um grande marco para a produção cinematográfica foi a Primeira Guerra Mundial. O mercado europeu, que foi responsável pela produção dos primeiros anos de cinema, agora encontrava-se debilitado devido às consequências dos acontecimentos históricos relacionados a guerra que se desenvolvia amplamente em seu território, fato que colocou os Estados Unidos como detentor do mercado de exibição de filmes, controlando a maior parte de sua produção e distribuição.

Anos mais tarde, com o lançamento do filme “O Cantor de Jazz” (1927), o mercado americano se concretiza ainda mais, sincronizando falas, sons e ruídos à imagem. É importante ressaltar que mesmo antes dessa transição do chamado cinema mudo para o cinema falado, o recurso sonoro já era utilizado nas salas de cinema: fosse através de orquestras sinfônicas localizadas no ambiente, as quais tocavam ao vivo para a plateia acompanhando as cenas, ou fosse por efeitos produzidos nos bastidores pelos próprios atores.

Logo, a grande inovação aqui reside no ato da sincronização entre som e imagem através do Vitaphone (1926), o que transforma para sempre a experiência filmica. Assim, se concretiza o cinema falado, junto a ele se popularizando também os gêneros filmicos como o terror, western e o melodrama. Além disso, nesse momento surge também o cinema Hollywoodiano (1920), o qual possui grande influência até os dias de hoje.

¹ Disponível em:
<<https://www.bbc.com/culture/article/20150206-the-most-racist-movie-ever-made>> Acesso em 20 nov. 2025.

Foi com a produção hollywoodiana que o fenômeno do naturalismo, como define Xavier (1984), ganhou maior destaque. A técnica persiste em manipular os elementos da linguagem cinematográfica de forma que o espectador fique imerso na trama, através de uma decupagem clássica que prioriza uma montagem sutil e narrativamente lógica, forma-se uma espécie de "janela da transparência", onde ao observar o filme o espectador irá se deparar com aquela realidade. Ou seja, utilizada para que o discurso da obra seja percebido como o mais próximo possível da realidade. A popularização desse tipo de produção permitiu que obras disruptivas desse modelo fossem produzidas. Ismail define a quebra desses recursos utilizados por Hollywood como "opacidade", narrativas onde as escolhas estilísticas trazem à tona propositalmente os recursos utilizados na sua produção.

Além disso, Hollywood também trouxe o cinema focado na promoção de atores ao utilizar o chamado Star System, sistema de negócios onde atores eram contratados por um longo período de tempo e transformados em ícones para o público. A figura dessas "estrelas" aclamadas popularmente fazia com que um grande número de pessoas comparecesse às salas de cinema para apreciar sua presença na produção. Embora as regras e estruturas iniciais tenham sido adaptadas ao longo do tempo, a ideia principal da promoção de obras a partir da imagem e popularidade dos atores se perpetua com eficácia até os dias atuais.

A partir deste breve apontamento sobre a história do cinema, é possível observar como seu desenvolvimento e influência se deu através de disputas tecnológicas, inovações e mudanças no estilo e na própria indústria. Assim, o cinema se desenvolve e se institui como a comunicação de massa que conhecemos nos dias atuais, marcado por características e linguagem próprias as quais serão exploradas no próximo tópico.

1.2 Estética e Linguagem Cinematográfica: forma e construção de sentido

Segundo o dicionário online Priberam da Língua Portuguesa², o termo linguagem pode ser definido como expressão do pensamento pela palavra, pela escrita ou por meio de sinais. Semelhantemente, a linguagem cinematográfica é o meio utilizado pelo cinema para contar uma história e expressar, de maneira

²Disponível em: < <https://dicionario.priberam.org/linguagem>> Acesso em 25 nov. 2025.

assertiva, aquilo visionado pela equipe de produção, se utilizando de elementos para moldar a percepção do espectador.

Buscando entender como esse processo perceptivo funciona, este tópico se propõe a analisar os elementos básicos da linguagem audiovisual, bem como, entender como o uso desses artifícios, em conjunto, compõem a experiência estética cinematográfica.

1.2.1 A câmera: Altura, lentes, planos e movimentos

Segundo Rodrigo Carreiro (2021), o posicionamento de câmera é um fator essencial na construção da percepção visual. Através das escolhas de altura, lente, plano e movimento, a equipe responsável pela produção de um filme posiciona o olhar do espectador, influenciando naquilo que ele irá perceber no campo visual, moldando, conseqüentemente, o seu entendimento da narrativa.

Quanto à altura da câmera, existem três posições principais utilizadas no cinema: o **plongée**, **contra plongée** e **ao nível do olho**. O **plongée**, consiste na câmera gravar a ação de cima para baixo, geralmente estabelecendo uma relação de inferioridade para o indivíduo que está no campo visual. O **contra plongée**, por sua vez, é a gravação da ação de baixo para cima, enaltecendo o personagem da cena. O posicionamento da câmera ao nível do olho é utilizado quando não se quer construir nenhuma das duas estruturas de dominação, sendo um posicionamento mais neutro.

Figura 3 - Plongée



Fonte: Pinterest

Figura 4 - Contra Plongée



Fonte: Pinterest

Figura 5 - Nível do olho



Fonte: Pinterest

A utilização de diferentes lentes influencia em como o ambiente filmado vai ser percebido, para isso, podem ser utilizados essencialmente três tipos de lentes: a **grande angular**, as **regulares** e as **teleobjetivas**:

- (1) a grande-angular possui distâncias focais pequenas (até 28 mm), e permitem uma grande profundidade de foco, podendo manter em foco nítido elementos muito distantes entre si, e ampliando a sensação de distância entre esses elementos;
- (2) as lentes regulares (50 mm) permitem uma visão da cena muito similar à conseguida pelo olho humano, com razoável profundidade de foco; e
- (3) as lentes teleobjetivas têm distância focal grande (135 mm ou mais), são capazes de manter muito pouco espaço em foco nítido, e comprimem os objetos dentro do quadro, fazendo-os

parecerem mais próximos um dos outros e achatando a imagem.
(CARREIRO, 2021, pg 107)

Os planos possuem um papel central em como uma narrativa vai ser contada, uma vez que é através de sua manipulação que as relações entre os personagens são construídas. Entretanto, esse aspecto mais narrativo será explorado no papel da montagem, aqui, o principal aspecto a ser analisado é em relação àquilo que um plano irá enquadrar em cena. As possibilidades de variação são diversas, por isso, o foco será nos planos mais convencionais: Plano geral, inteiro, americano, médio, primeiro plano, primeiríssimo plano (close up) e detalhe.

O **plano geral** é utilizado para ambientar o espectador, com a câmera posicionada distante da ação principal, enfatizando principalmente o cenário. Ao contrário do plano anterior, o **plano inteiro** enfatiza o personagem em detrimento do cenário, o enquadrando dos pés à cabeça.

Figura 6 - Plano Geral



Fonte: Pinterest

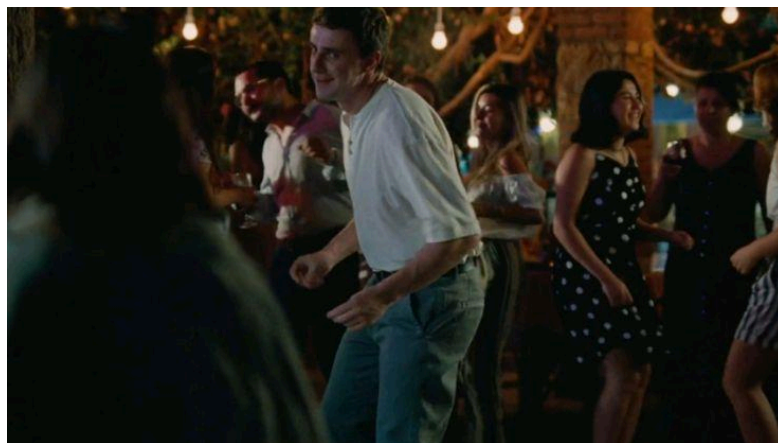
Figura 7 - Plano Inteiro



Fonte: Pinterest

O **plano americano**, por sua vez, é uma espécie de equilíbrio entre o geral e o inteiro, focalizando o personagem do joelho para cima, mas trazendo também a ambientação como parte de sua construção visual do enquadramento. O **plano médio** posiciona os personagens da cintura para cima, e é utilizado principalmente no desenvolvimento de plano e contraplano, formando diálogos que trazem destaque tanto para as expressões faciais do personagem, quanto para suas expressões corporais.

Figura 8 - Plano Americano



Fonte: Pinterest

Figura 9 - Plano Médio



Fonte: Pinterest

O **primeiro plano** capta a figura humana das axilas para cima mostrando um pouco de seus ombros, já é um plano dotado de maior intimidade com o personagem, usado para tomadas mais emocionais. O **primeiríssimo plano** ou close up, como destaca o próprio nome, é um close no rosto do personagem, o isolando do ambiente e trazendo ainda mais profundidade emocional para a ação.

Figura 10 - Primeiro Plano



Fonte: Pinterest

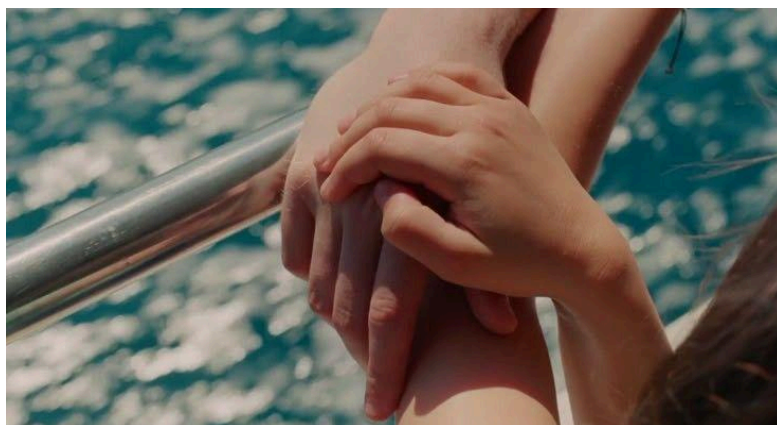
Figura 11 - Primeiríssimo Plano



Fonte: Pinterest

Quando esse close é dado em objetos ou partes do corpo específicas, temos o chamado **plano detalhe**, o qual busca enfatizar a importância desse elemento filmado para a narrativa. Os planos detalhes são planos que podem ser recortes isolados da figura humana com mãos, olhos e pés ou planos de quaisquer outros elementos não humano, como coisas e animais. Por exemplo: plano detalhe do celular, plano detalhe da caneta, plano detalhe da formiga, etc.

Figura 12 - Plano Detalhe



Fonte: Pinterest

Por fim, temos os **movimentos de câmera** que, assim como os planos, podem ser explorados de diversas maneiras. Segundo Martin (2005) antes mesmo

de se aprofundar nos tipos específicos de movimento, devemos analisar as diferentes funções que ele exerce sobre o ponto de vista:

- A - Acompanhamento de uma personagem ou de um objecto em movimento [...]
 - B - Criação da ilusão de movimento de um objecto estático [...]
 - C - Descrição de um espaço ou de uma acção possuindo um conteúdo material ou dramático único e unívoco [...]
 - D - Definição de relações espaciais entre dois elementos da acção (entre duas personagens ou entre uma personagem e um objecto) [...]
 - E - Acentuar dramaticamente uma personagem ou um objecto destinados a representar uma função importante no desenrolar da acção [...]
 - F - Expressão subjectiva do ponto de vista de uma personagem em movimento
 - G - Expressão da tensão mental de uma personagem [...]
- (MARTIN, 2005, pg. 55-57)

Ainda segundo o autor, existem três movimentos principais de câmara: o travelling, a panorâmica e a trajetória. O primeiro, diz respeito a movimentação, a câmara anda em qualquer direção, o travelling pode ser realizado com câmara na mão, steadycams, dollys, veículos e também sobre trilhos. A panorâmica, por sua vez, “consiste numa rotação da câmara em redor do seu eixo vertical ou horizontal (transversal), sem deslocamento do aparelho.” (MARTIN, 2005, pg. 65). Quanto ao movimento que o autor denomina de trajetória, é basicamente uma junção dos dois movimentos anteriores, normalmente, com o auxílio de uma grua.

1.2.2 Iluminação e cor

A possibilidade do uso de cores no cinema foi um grande avanço para a indústria. Antes mesmo da tecnologia permitir a captação de cores na tela, alguns dos primeiros cineastas utilizavam-se da pintura manual nas películas para atribuir coloração. Entretanto, apenas com as tecnologias posteriores, a captação natural das cores foi possibilitada, trazendo consigo um realismo que até então não era retratado pelas técnicas de pintura utilizadas.

Com o estabelecimento desses recursos, a **cor** torna-se um elemento importante para a transmissão de determinados sentimentos ao espectador, mesmo que de formas inconscientes. Aspectos como convenções culturais e crenças influenciam na forma que um espectador irá perceber e atribuir significados às cores em tela, por isso, a utilização de uma determinada paleta de cores, como reafirma Carreiro (2021), pode possuir tanto função puramente estética, quanto

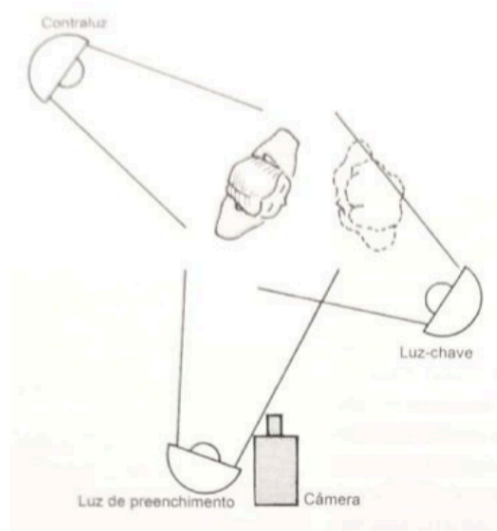
função narrativa, fazendo uso das cores para, por exemplo, para construir metáforas sobre um determinado sentimento ou para fazer a diferenciação entre dois mundos opostos.

A iluminação utilizada em um plano influencia diretamente em diversos aspectos. Através dos focos de luz a atenção do espectador é manipulada, direcionando seu olhar para aquilo que se deseja chamar mais atenção, pelo contrário, uma iluminação fraca pode omitir informações a quem assiste. Além disso, através dos efeitos de sombra se estabelece a noção de espaço cênico.

De maneira geral, segundo Carreiro (2021), existem três esquemas básicos de iluminação que podem ser adotados em uma cena: a luz-chave, a luz de preenchimento e a contraluz. O primeiro, é utilizado para iluminar diretamente os objetos de cena, é a fonte de luz principal e não pode ser percebida de uma forma “dura”.

A luz de preenchimento, atenua os efeitos de sombras gerados pela luz-chave, que é a fonte de luz mais forte e mais direta. Ela pode ser inserida tanto fora do campo visual, quanto dentro, fazendo parte da mise-en-scene da cena. A contra-luz, por sua vez, é uma luz que fica posicionada no lado oposto da principal, aumentando a profundidade visual.

Figura 13 - Iluminação de três pontos



Fonte: A arte do cinema: uma introdução

Segundo Bordwell e Thompson (2013), podemos explorar quatro sistemas principais de iluminação no cinema: qualidade, direção, fonte e cor. O que os autores chamam de “qualidade da imagem”, diz respeito a intensidade da luz, podendo esta ser concentrada (criando sombras marcantes), ou difusa (criando uma iluminação e sombras mais suaves).

Como sugere sua denominação, a direção da iluminação refere-se ao sentido da luz em encontro com o objeto iluminado. Sobre suas categorizações e aplicações comenta os autores:

A **iluminação frontal** pode ser reconhecida por sua tendência a eliminar sombras. [...] A **contraluz**, como o nome sugere, vem de trás do objeto filmado e pode ser posicionada em vários ângulos [...] A **iluminação de baixo** é a luz que vem de baixo do objeto. Como ela tende a distorcer características, muitas vezes, a iluminação de baixo é utilizada para criar efeitos de terror dramático, mas também pode simplesmente indicar uma fonte de luz realista [...] A **iluminação de cima** é exemplificada por 4.61, em que os holofotes brilham de cima para baixo, quase diretamente sobre o rosto [...].
(BORDWELL E THOMPSON, 2013, pg. 223-224)

A fonte diz respeito à origem da iluminação na cena, se natural ou manipulada. Na maioria dos filmes, quando não possui um caráter documental, a luz é construída em estúdio, utilizando-se sobretudo da iluminação chave e de preenchimento explicadas anteriormente.

1.2.3 Montagem

A narrativa cinematográfica nasceu intrínseca à montagem, foi a partir desse atributo que o cinema passou a ser visto além de um produto da junção das artes que o antecederam (como fotografia e pintura) e passou a ser considerado uma produção artística por si só, dotado de características próprias.

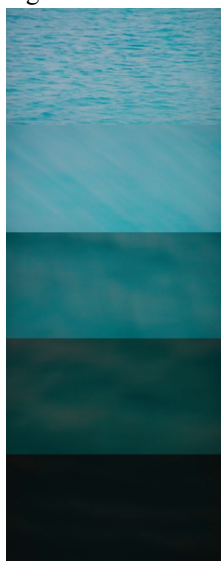
De forma simplificada, a montagem pode ser definida como o processo de estabelecimento de sentido entre dois ou mais planos, unindo o fim de um ao início do outro. Dessa forma, a manipulação e junção de planos, exerce sistemas de relação e tempo que são essenciais para a construção de um filme. Sobre o papel da montagem, Ismail Xavier (1984) comenta:

O conjunto de imagens impresso na película corresponde a uma série finita de fotografias nitidamente separadas; a sua projeção é, a rigor, descontínua. Este processo material de representação não impõe, em

princípio, nenhum vínculo entre duas fotografias sucessivas. A relação entre elas será imposta pelas duas operações básicas na construção de um filme: a de filmagem, que envolve a opção de como os vários registros serão feitos, e a montagem, que envolve a escolha do modo como as imagens, obtidas serão combinadas e ritmadas.
(XAVIER, 1984, pg 19)

A junção destes planos pode ser feita de diversas maneiras através das diferentes técnicas de transição (a título de exemplo, fade-out, onde a cena vai escurecendo gradualmente, e fusão, onde o fim de um plano sobrepõe suavemente o início do outro), ou da forma mais tradicional: através do corte de uma cena para outra.

Figura 14 - Fade Out



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Figura 15 - Fusão



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Segundo David Bordwell e Kirsten Thompson (2013, p. 352), a montagem cinematográfica pode estabelecer 4 diferentes dimensões de escolha e controle:

1. Relações gráficas entre o plano A e o plano B
2. Relações rítmicas entre o plano A e o plano B
3. Relações espaciais entre o plano A e o plano B
4. Relações temporais entre o plano A e o plano B

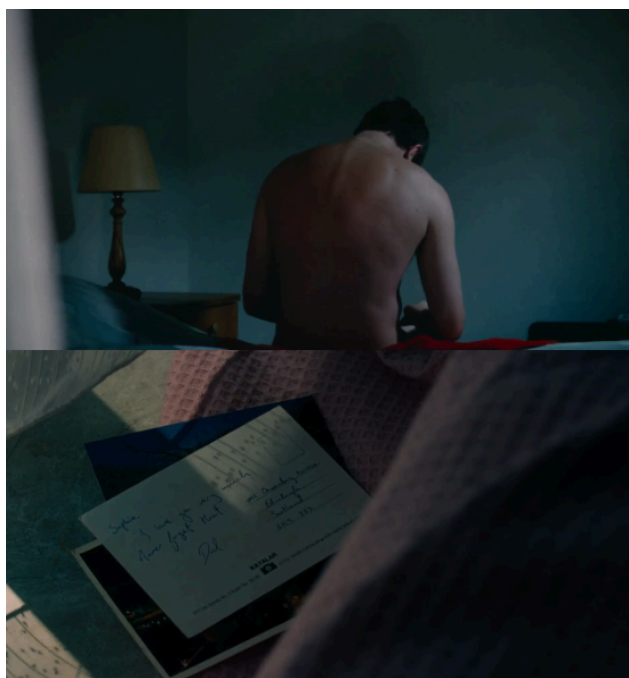
As chamadas relações gráficas podem ser estabelecidas entre planos através dos recursos visuais que irão surtir efeito de continuidade ou descontinuidade. Na continuidade, a imagem do plano A irá estabelecer relação visual com a do plano B, suavizando, dessa forma, o corte. Na descontinuidade, essa relação visual não é estabelecida, trazendo cortes mais abruptos que causam choque e desconforto.

Figura 16 - Continuidade: Paraquedas no céu e seu reflexo na água



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Figura 17 - Descontinuidade



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

As relações rítmicas irão estabelecer os aspectos ligados a duração dos planos, estabelecendo assim o ritmo do filme o qual pode ser acelerado ou não. A velocidade com que os planos são sucedidos impacta diretamente no tempo que os espectadores terão para processar as informações vistas em tela, dessa forma, o responsável pela montagem poderá estender ou diminuir o tempo de acordo com o

efeito que deseja ser passado, acentuando ou não uma ação. Sobre os impactos dessas escolhas comentam os autores:

Um ritmo estável pode ser estabelecido fazendo os planos terem aproximadamente a mesma extensão. O cineasta também pode criar um ritmo dinâmico. Planos de duração crescente podem diminuir o ritmo, enquanto planos sucessivamente mais curtos podem acelerá-lo) (BORDWELL E THOMPSON, 2013, p. 358)

Ainda segundo Bordwell e Thompson, as relações espaciais dizem respeito à construção do espaço fílmico. Através da montagem é possível fazer a justaposição de pontos no espaço, estabelecendo relações espaciais entre o plano A e plano B mesmo que no momento da gravação tenham sido filmados em locais diferentes. Dessa forma, a montagem faz com que exista uma coexistência espacial e o espectador acredite na presença de um único local em cena. De maneira contrária, a chamada montagem paralela, onde são justapostos diversos planos que mostram locais diversos entre si, pode enfatizar ações que ocorrem em espaços separados.

Por fim, os autores explicam as possíveis relações temporais entre os planos. Esse processo consiste basicamente na manipulação do tempo fílmico. Através da montagem o cineasta pode avançar ou voltar no tempo, utilizando-se de flashforwards ou flashbacks e, além disso, aumentar ou diminuir o tempo de uma ação através da montagem elíptica (onde partes da ação são omitidas) ou da montagem sobreposta (onde o fim de uma ação do plano A é repetido no início do plano B, aumentando seu tempo de tela).

1.2.4 O som

A sétima arte é denominada como produção audiovisual por um motivo: a junção do seu caráter imagético com o sonoro. Após o aprimoramento de suas técnicas de produção, não mais é possível falar em cinema sem o elemento do som, uma vez que sua própria ausência é entendida como uma escolha estética proposital.

O som traz consigo uma dimensão realística para além daquela que está na imagem. O mundo real é composto de sons que partem de todos os lados e a replicação desse fator no mundo cinematográfico eleva os níveis imersivos do

espectador, uma vez que geralmente não há estranheza ao ouvir o trabalho sonoro de um filme, mas sim identificação.

Daí que o uso do silêncio se torna um artefato relevante a ser utilizado. A subtração do som em um momento do filme comumente gera estranheza e desconforto a quem assiste, uma vez que este está habituado com os estímulos sonoros reais e cinematográficos, assim, esse recurso pode ser explorado pela equipe de produção. No caso da obra a ser analisada (Aftersun), os momentos onde não há a presença da voz dos personagens são constantes. Sobre a utilização do silêncio cinematográfico comentam Bordwell e Thompson (2013, p. 412):

[...] som dá novo valor ao silêncio. Uma passagem silenciosa em um filme pode criar uma tensão quase insuportável, forçando o espectador a concentrar-se na tela. Um silêncio abrupto pode provocar surpresa e prender nossa atenção. Assim como o filme colorido transforma preto e branco em graus de cor, o uso do som no cinema incluirá todas as possibilidades do silêncio.

Entretanto, quando falamos em “sons do mundo real” não nos referimos apenas a fala humana, mas sim a todos os outros sons que nos cercam. Logo, o som no cinema também não se reduz às falas de um personagem, englobando para além disso, os ruídos e a música, cada um assumindo papéis diferentes:

Os três componentes da banda sonora são complementares e têm naturezas diferentes. Por convenção, os ruídos e diálogos têm um caráter mais realista – eles representam a realidade de forma mais objetiva. No campo auditivo, correspondem aos sons emitidos por aqueles elementos que vemos na tela, ou que estão em torno dela. Chamamos esses sons de diegéticos, pois eles pertencem ao mundo ficcional habitado pelos personagens. (CARREIRO, 2021, p. 87 referenciar).

Carreiro (2021) afirma ainda que a música hoje é tão importante para as obras cinematográficas por uma herança da época do cinema mudo, onde as orquestras que tocavam ao vivo e, já naquela época, atribuíam um papel narrativo a música por meio da transmissão de emoções a imagem silenciosa vista em tela. Sobre seu papel emotivo, afirma Michel Chion (2011, p. 14-15):

Há duas formas de a música criar no cinema uma emoção específica relativamente à situação mostrada. Numa das formas, a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto

evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos então falar de música empática. Na outra, pelo contrário, a música manifesta uma indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável, como um texto escrito. Exemplos deste segundo caso, a que se pode chamar anempático.

Isto posto, podemos concluir que o som no cinema não assume um papel secundário apenas de apoio a imagem e se institui como um aspecto da linguagem capaz de influenciar a narrativa de forma ativa através de falas, ruídos e música. Por fim, nota-se que a linguagem cinematográfica, embora não tenha nascido com o cinema, se desenvolveu através dos anos de forma que atualmente reflete em diversas possibilidades para a construção fílmica.

2 AFTERSUN COMO OBJETO DE ANÁLISE: ESTRUTURA, TEMAS E LINGUAGEM

Esse capítulo se propõe a investigar a obra filmica *Aftersun* (2022) de forma aprofundada, a fim de primeiramente, entender do que se trata a história através do destrinchamento de sua sinopse e personagens, bem como, ter conhecimento dos indivíduos responsáveis por sua existência: equipe técnica e elenco.

Além disso, busca-se também analisar como a produção foi recebida tanto pelo público quanto pela crítica, parâmetros que refletem diretamente nas suas indicações e premiações conquistadas, as quais também serão citadas.

Por fim, após tais apontamentos, tecem-se alguns comentários sobre os aspectos gerais trabalhados na obra, relacionados à estética e aos temas abordados na sua narrativa. Dessa forma, espera-se construir uma base informativa sólida para produção da análise filmica.

2.1 Sinopse

Aftersun, lançado em 2022, é o primeiro longa-metragem produzido pela diretora escocesa Charlotte Wells, que anteriormente havia dirigido três curtas-metragens. Com duração de 1h 42m e pertencente ao gênero dramático, é uma obra que acompanha a história de Calum (interpretado por Paul Mescal) e sua filha Sophie (interpretada por Frankie Corio e Celia Rowlson-Hall) em uma viagem de férias de verão na Turquia.

De forma geral, o filme revisita o passado do pai com sua filha através de gravações de uma câmera de vídeo. As filmagens registraram a relação parental entre os dois personagens através da ambientação no hotel em que estavam hospedados e os passeios feitos ao longo da viagem.

As memórias apresentadas nas filmagens revelam aspectos importantes para o entendimento individual dos personagens e da dinâmica entre eles, apesar de conter uma premissa relativamente simples, *Aftersun* revela uma dinâmica complexa entre os dois personagens.

Essas memórias são revisitadas por uma Sophie já adulta, no momento em que está com idade aproximada a de seu pai no momento da viagem. Na

alternância entre o passado e presente, o filme leva o espectador a acompanhar a visão da criança e da mulher de 20 anos depois, trazendo entendimentos diferentes de um mesmo fato.

Dessa forma, a presença dessa estrutura temporal faz com que a obra tenha uma mistura entre um olhar infantil, que desconhece aspectos complexos, e um olhar amadurecido, que busca revisitar esses momentos para entendê-los melhor.

2.2 Personagens

2.2.1 Calum

Figura 18 - Imagens de Calum



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Calum Aaron Patterson é um pai jovem, com cerca de 30 anos, que enfrenta conflitos relacionados às exigências da vida adulta. No âmbito financeiro, o personagem apresenta dificuldades, evidenciadas através de momentos distintos da viagem com sua filha, como a escolha por uma hospedagem em um hotel simples da região.

O personagem também enfrenta questões relacionadas à sua saúde mental, fato sugerido através de cenas de introspecção e carga emocional, bem como por

detalhes visuais que deixam explícitos a sua busca por equilíbrio entre corpo e mente como a prática de Tai Chi Chuan³.

Calum é separado da mãe de Sophie e, por meio de diálogos, revela que já tentou outros relacionamentos, no entanto, nenhum deles foram duradouros ou “sérios”, indicando sua dificuldade em estabelecer e manter relações. De modo geral, o personagem se apresenta como um pai presente e cuidadoso, empenhado em dar conforto e cuidado a sua filha mesmo diante de suas próprias dificuldades e limitações.

2.2.2 Sophie criança

Figura 19 - Imagens de Sophie criança



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Sophie Patterson é uma menina de 11 anos que vivência um momento de auto descoberta e amadurecimento. Durante as férias, a personagem busca entender e encontrar seu lugar entre crianças e adolescentes. Grande parte da sua jornada de amadurecimento é evidenciada através da observação, se mostrando

³ Técnica chinesa de “meditação em movimento”

uma personagem curiosa sobre o mundo e as pessoas que o compõem, mudando à medida que o entende. Tais mudanças são perceptíveis, sobretudo, a partir da sua interação e agrupamento com os hóspedes adolescentes do hotel, evidenciando seu desejo de transitar entre esses dois momentos da vida.

2.2.3 Sophie adulta

Figura 20 - Imagem de Sophie adulta



Fonte: Pinterest.

A presença da personagem em sua fase adulta é muito pequena em comparação às suas cenas que retratam sua infância, contudo, é de extrema importância para o entendimento da narrativa. Sophie, agora uma mulher adulta de 31 anos, possui uma família formada por filha e cônjuge, entretanto, mostra-se incapaz de esquecer a viagem realizada com o pai há vinte anos atrás. A personagem revisita constantemente as gravações feitas na câmera durante esse período, comportamento que evidencia a sua tentativa de entender e desvendar aspectos do seu pai que quando criança não era capaz de identificar.

2.2.4 Relação entre os personagens

Figura 21 - Sophie e Calum



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2026).

Sophie, em sua infância, vive o cotidiano com sua mãe, convivendo com o pai apenas em momentos pontuais, como durante as férias escolares. Por conta disso, as interações entre pai e filha se constituem, muitas vezes, em momentos de trocas simples sobre as situações cotidianas da vida, a exemplo do relato de Calum sobre suas tentativas de estabelecer relacionamentos amorosos. Nos demais momentos, ambos expressam apreciar a companhia um do outro, estabelecendo uma relação marcada pelo companheirismo e parceria.

Entretanto, questões emocionais e psicológicas atravessam essa dinâmica. Calum tenta omitir de Sophie os conflitos que enfrenta, o que resulta em afastamento emocional e reações reativas à situações que lhe expõem intimamente, prejudicando a relação entre os dois. Sophie por sua vez, como a maioria das crianças, idealiza na figura paterna uma figura heróica, sem compreender o porquê de certos comportamentos por parte dele.

É na figura de Sophie adulta que a ruptura dessa idealização acontece. A personagem passa a perceber, através das visitas constantes às memórias, que seu pai é um ser humano com problemas e não é um herói, identificando dessa forma suas batalhas que antes eram invisíveis.

2.3 Equipe técnica e elenco

2.3.1 Equipe técnica principal

2.3.1.2 Direção e roteiro: Charlotte Wells

Charlotte Wells é uma roteirista, produtora e diretora de cinema escocesa. Suas obras são constantemente reconhecidas pela sensibilidade narrativa e estética, sendo *Aftersun* (2022) seu filme de estreia com longas metragens. Anteriormente, dirigiu três curtas, sendo eles:

Tuesday (2015):

Allie, de 16 anos, fica com o pai toda terça-feira e insiste que esta semana não será exceção. Durante todo o dia, ela suporta uma série de encontros embaraçosos com familiares e amigos antes de finalmente chegar no apartamento do pai, onde o silêncio de uma casa vazia quebra sua rotina.³

Blue Christmas (2017)⁴:

Alec, um solitário cobrador de dívidas, opta por cumprir o dever desagradável de visitar seus vizinhos na véspera de Natal, em vez de enfrentar a psicose crescente da esposa em casa. Estrelado pelo premiado ator Jamie Robson, o filme recebeu diversos prêmios, incluindo Melhor Filme e Melhor Ator.⁴

Laps (2017)⁵:

Numa manhã rotineira, uma mulher num metrô lotado de Nova Iorque é assediada sexualmente à vista de todas pessoas.

⁴Tradução nossa. Disponível em: <<https://mubi.com/pt/br/films/blue-christmas>> Acesso em: 12 jan. 2026.

⁵Disponível em: <<https://filmow.com/laps-t350758/>> Acesso em: 12 jan. 2026.

Em sua página biográfica no site IMDb⁶, Charlotte Wells coleciona o total de 69 indicações e 59 vitórias, sendo elas distribuídas em: 61 indicações e 56 vitórias com Aftersun (2022), 2 indicações e 1 vitória com Tuesday (2015), 3 indicações e 1 vitória com Laps (2017) e 3 indicações e 1 vitória com Blue Christmas (2017).

2.3.1.3 Direção de fotografia: Gregory Oke

Gregory Oke é um diretor de cinema, fotográfico e de som. Não há muitas informações acerca dele disponíveis na internet, entretanto, seu papel com a direção de fotografia em Aftersun foi de grande notoriedade, compondo parte essencial para o sucesso do filme, fato comprovado pelas suas 5 indicações e 1 vitória referentes a produção⁷.

2.3.1.4 Composição musical: Oliver Coates

Oliver Coates é um violoncelista, produtor musical, músico eletrônico e compositor de filmes. Ele foi o responsável por produzir a trilha sonora de Aftersun, a qual é composta por 14 músicas originais⁸: Memory Opening, One Without, Bus, DVCAM, Swimming Pool - sky, Boat, Ocean>Rave, Gliders peace of mind, Tai Chi, Sophie pool with the guys, Night, Limit, Happy Birthday Sophie e Last Dance (score). Por esse trabalho, Oliver recebeu o total de 5 indicações, sendo premiado por melhor canção (original ou adaptada) no festival português CinEuphoria Awards com “One Without”⁹.

2.3.1.5 Editor: Blair McClendon

⁶Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/name/nm3834799/awards/?ref_=nm_awd> Acesso em: 12 jan. 2026.

⁷Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/name/nm6026450/awards/?ref_=nm_awd> Acesso em: 12 jan. 2026.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_nN3x1kTXRUuw9YK4gDFGgdX0_YR3kOVhY> Acesso em: 12 jan. 2026.

⁹Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/name/nm6687155/awards/?ref_=nm_awd> Acesso em: 12 jan. 2026.

Blair McClendon é um editor de cinema que trabalhou em cerca de 21 filmes, entre curtas e longas metragens. Seu trabalho de montagem em *Aftersun* foi amplamente reconhecido, sendo responsável por 17 indicações e 6 vitórias em diversas premiações¹⁰.

2.3.2 Elenco principal

2.3.2.1 Paul Mescal

Paul Mescal é um ator irlandês que ganhou destaque na indústria por sua participação na minissérie *Normal People* (2020), adaptação do livro da escritora Sally Rooney. A sua atuação na série produzida pela BBC Three em conjunto com a Hulu, lhe proporcionou indicações e premiações importantes como o Emmy e BAFTA, ocasionando na sua ascensão. Desde então, tem participado de grandes produções como *Aftersun* (2022), papel pelo qual recebeu sua primeira indicação ao Oscar pela interpretação do personagem Calum, e outros, como *A Filha Perdida* (2021), *Gladiador II* (2024) e *Hamnet* (2025).

2.3.2.2 Frankie Corio

Frankie Corio é uma atriz britânica nascida em 2010, sendo *Aftersun* o responsável pelo seu papel de estreia no cinema. Apesar de ainda não possuir uma longa trajetória na carreira, sua interpretação como Sophie foi amplamente aclamada pela crítica, recebendo indicações e premiações de melhor atriz, a colocando como promissora na indústria cinematográfica.

2.4 Recepção da crítica

A obra obteve uma repercussão majoritariamente positiva pela crítica especializada, essa afirmação é corroborada quando observa-se os indicadores do filme nos principais agregadores de crítica cinematográfica da atualidade.

¹⁰Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/name/nm7480938/awards/?ref_=nm_awd>

No Rotten Tomatoes¹¹, Aftersun apresenta uma porcentagem de 96% de aprovação, que o coloca entre as obras mais bem avaliadas de todos os tempos no site. Entre as duzentas e quarenta e seis críticas profissionais, somente onze são consideradas negativas, caracterizando apenas 4,5% das críticas totais. Em uma espécie de sumarização das percepções, chega-se ao consenso dos críticos:

Liderado pela atuação extraordinária de Frankie Corio, Aftersun conduz o público com maestria à interseção entre nossas memórias de entes queridos e quem eles realmente são.¹²

No Metacritic¹³, por sua vez, o filme alcança um metascore de noventa e cinco, também entre os maiores de todos os tempos do site. São quarenta e cinco críticas positivas, uma “mista” e zero críticas totalmente negativas. Para “além dos números”, as avaliações reforçam aspectos que são considerados os pontos de destaque da obra:

Não é apenas um filme honesto sobre a maneira como nos lembramos das pessoas que perdemos — fragmentadas, evasivas, em lugar nenhum e em todos os lugares ao mesmo tempo — é também um ato de tirar o fôlego de lembrar de si mesmo (David Ehrlich, 2022)¹⁴.

Um filme em que pouco é explícito, mas todo o peso de seu relacionamento está presente nas conversas e excursões perfeitamente observadas, na facilidade de suas interações e na contenção silenciosa de Calum enquanto ele mantém uma sombra afastada. Aftersun é lírico sem nunca ser obtuso, e é um filme que floresce quando se presta atenção aos detalhes (Richard Whittaker, 2022)¹⁵.

Wells, que chamou seu filme de "emocionalmente autobiográfico", mergulha profundamente em suas próprias memórias de infância para nos dar um dos filmes mais honestos do ano. Sua capacidade de capturar a inocência de seu eu passado, de um ponto de vista mais maduro e adulto, é o que torna seu filme uma peça cinematográfica tão incomum. É uma representação brilhante do luto (Linda Marric, 2022)¹⁶.

¹¹ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/m/aftersun>> Acesso em: 12 jan. 2026.

¹² Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/m/aftersun>> Acesso em: 12 jan. 2026.

¹³ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.metacritic.com/movie/aftersun/>> Acesso em: 12 jan. 2026.

¹⁴ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/criticism/movies/aftersun-review-1234758492/>> Acesso em: 12 jan. 2026.

¹⁵ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.austinchronicle.com/events/film/2022-11-04/aftersun/>> Acesso em: 12 jan. 2026.

¹⁶ Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.thejc.com/life/aftersun-film-review-normal-people-star-returns-in-charming-family-drama-sf7jb96w>> Acesso em: 12 jan. 2026.

Dessa forma, observando as críticas especializadas à obra, podemos considerar que ela se destaca por aspectos da sua estética, tom melancolicamente poético e desenvolvimento narrativo através de uma perspectiva intimista, realista e autobiográfica, que se utiliza de elementos como a memória, luto, saúde mental, inocência da infância e idealizações familiares para construir nos seus detalhes implícitos a sua narrativa.

2.5 Recepção do público

A avaliação do público geral, enfatiza aspectos diferentes daqueles levantados pela crítica, a qual tende a evocar aspectos mais estéticos e de construção do filme. As percepções daqueles que consumiram a obra, em sua maioria, são marcadas por vivências pessoais, fazendo com que a experiência filmica se torne diferente para cada indivíduo.

Essa particularidade emotiva da obra, faz com que as opiniões formadas diverjam entre si, entretanto, a recepção de *Aftersun* pelo público também se mostra em sua maioria, positiva. No IMDb¹⁷, constam-se quatrocentas e setenta e duas avaliações dos usuários, que juntas somam uma média de 7,6 de 10 estrelas para o filme. No Letterboxd¹⁸, por sua vez, *Aftersun* conquista 4,2 de 5 estrelas entre certa de 1,4 milhões de avaliações.

À fim de se aprofundar um pouco mais na opinião pública sobre a obra, destaco algumas análises:

Ótimo para outros — Só estou escrevendo esta crítica para me lembrar depois porque dei apenas 6 estrelas para este filme. Entendo que ele apresenta uma narrativa extremamente poderosa e íntima da relação entre um pai e sua filha pequena. Percebi as nuances e sutilezas que os cineastas tentaram transmitir. Simplesmente não me conectei com o filme. Imagino que tenha impactado algumas pessoas profundamente, mas, para mim, foi bastante entediante no final. Preciso ser sincero com meus próprios sentimentos e opiniões sobre.
(Crítica 6 estrelas retirada do IMDb)

Foi um filme visualmente agradável e acho que representou bem a forma como uma jovem menina processa e vê o mundo. Às vezes, fiquei um pouco confusa e não entendi muito bem o que estava acontecendo. Em algumas cenas, havia apenas uma sensação que era

¹⁷Disponível em: <<https://www.imdb.com/pt/title/tt19770238/>> Acesso em: 14 jan. 2026.

¹⁸Disponível em: <<https://letterboxd.com/film/aftersun/>> Acesso em: 14 jan. 2026.

retratada, e acho que simplesmente não a compreendi totalmente. (Crítica 3 estrelas retirada do Letterboxd)

Merece uma segunda assistida — Quase nunca assisto a filmes duas vezes, mas “Aftersun” foi um caso raro em que eu absolutamente precisei assistir novamente. Não acho que este filme possa ser totalmente apreciado na primeira vez. Vi alguém sugerir que, depois de assisti-lo, nossa mente revisita pequenos momentos e reavalia seu significado, e isso acontece. Mas assisti-lo novamente com o contexto completo proporciona uma perspectiva diferente para todo o filme. A segunda vez que assistimos é quase como assistir a um filme diferente. (Crítica 9 estrelas retirada do IMDb)

É um filme que te faz esperar, esperar e esperar mais um pouco pela resposta, pela explicação. O que de fato aconteceu com o Calum? A Sophie sequer teve seu quarto com paredes amarelas? (provavelmente não) Mas o ponto é exatamente esse, nós, telespectadores, nunca saberemos o que de fato aconteceu com o pai dela, do mesmo jeito que a Sophie nunca chegou a compreender durante aquelas férias aos 11 anos, em que ela sentia que havia algo de diferente, nem mesmo com a sua pequena câmera mental ela era capaz de capturar as respostas que buscava. E vamos combinar, os 11 anos são bem desse jeitinho que o filme retrata, nem criança, nem adolescente de fato, quase que um limbo filosófico lotado de perguntas e dessa necessidade incansável de entender o mundo. E quando essa maioria esperada para se entender minimamente a dinâmica do mundo chega, e ainda sim, ela não tem as respostas que precisa, aí está o baque. (Crítica 5 estrelas retirada do Letterboxd)

Tais avaliações do público reiteram como a experiência com o filme é muito marcada por interpretações pessoais e íntimas, refletindo nas avaliações que cada usuário traz. Importante destacar que as críticas profissionais apontaram notas maiores que as críticas do público, o que talvez revele um filme com pretensões mais artísticas que costumam agradar menos o público do cinema hollywoodiano e de blockbusters. Ainda assim, as notas do filmes são extremamente positivas. Outro fator destacado é o caráter diferencial da obra, marcada por características de linguagem, as quais fazem surgir a necessidade de ponderação de seus aspectos não óbvios e necessária reflexão posterior sobre o filme.

2.6 Indicações e premiações

Segundo a página do filme na plataforma MUBI¹⁹, Aftersun totaliza mais de 100 premiações e indicações recebidas no circuito de festivais e premiações

¹⁹Disponível em: < <https://mubi.com/pt/films/aftersun/awards>> Acesso em: 12 jan. 2026

internacionais, dados que enfatizam sua apreciação e reconhecimento dentro da indústria cinematográfica.

Entre as principais indicações destacam-se as recebidas no BAFTA Awards 2023 da Academia Britânica de Cinema, sendo elas a de melhor ator recebida por Paul Mescal, melhor elenco, melhor filme britânico e melhor estreia de roteirista, diretor ou produtor britânico recebida por Charlotte Wells, ganhadora da categoria.

No BIFA (British Independent Film Awards), Aftersun recebeu o total de dezesseis indicações²⁰, sendo vencedor de sete delas: melhor filme britânico independente, melhor realização, realização revelação, melhor argumento, melhor montagem, melhor fotografia e melhor supervisão musical.

Em Cannes, onde o filme estreou mundialmente, conquistou o prêmio do júri, sendo um dos destaques do festival. No Brasil, ganhou o principal prêmio da Mostra de São Paulo, o Troféu Bandeira Paulista, sendo considerado como um dos melhores filmes entre os concorrentes. Além disso, a atuação de Paul Mescal como Calum proporcionou à Aftersun uma indicação ao Oscar por melhor ator em 2023.

Essas indicações e premiações trazem à tona o impacto da obra para a indústria cinematográfica, mostrando que suas particularidades são apreciadas para além do público geral, reconhecendo a qualidade de sua produção técnica.

2.7 Temáticas abordados pelo filme

Através de uma cinematografia intimista, muitas vezes diegética por meio de imagens gravadas pela própria personagem, a obra trata de temas como luto, complexidade das relações humanas e familiares e saúde mental de forma relativamente simples.

A trama é desenvolvida mediante o acompanhamento da vivência cotidiana entre pai e filha em uma viagem, onde o espectador não acompanha grandes acontecimentos: passeios, conversas à beira da piscina e participação em karaokê são um exemplo de como as ações são relatadas ao longo da obra.

²⁰Disponível em:

<<https://www.cinema7arte.com/british-independent-film-awards-2022-vencedores/>> Acesso em: 14 jan. 2026.

Entretanto, é nesse aspecto “simplório” que Aftersun constrói o seu impacto, trazendo os momentos mais importantes para o entendimento e aprofundamento da narrativa nos detalhes como o silêncio, momentos de introspecção e diálogos entre os personagens.

É na revisita desses momentos banais que Sophie tenta lidar com a perda de seu pai, tentando desvendar-lhe não mais a partir do olhar que tinha em sua infância no momento da viagem, mas através de um olhar mais maduro desenvolvido em sua vida adulta.

Dessa forma, marcado pela não cronologia na alternância entre passado e presente, Aftersun é um filme que trata da memória de forma realista, apresentada como composta por lacunas e dúvidas que tentamos reconstruir e entender ao longo do tempo. Aftersun ainda traz aspectos estéticos singulares que fazem a experiência fílmica ser única para cada indivíduo e que servirão de base para a análise a ser desenvolvida.

2.7.1 Aftersun e memória

O tema da memória é central em Aftersun, guiando toda a narrativa através da viagem realizada pelos protagonistas vinte anos atrás. Entretanto, não representa uma memória fiel do passado e sim uma reconstrução fragmentada no presente daquilo que foi vivido.

Esse entendimento da memória como composta por lacunas fragmentadas pode ser evidenciado através de cenas como as da “rave”, onde flashes de Calum e Sophie são constantemente entrelaçados na narrativa aparentemente sem significados. Porém, pode-se entender esses momentos como uma tentativa da memória de Sophie de reconstruir o vivido com seu pai, em uma espécie de espaço metafórico de recuperação da memória:

Sophie agora é uma adulta. Lembrar-se de eventos de vinte anos atrás em sua vida é um tanto quanto obtuso. Em dados momentos - em uma das cenas iniciais, inclusive - Sophie é mostrada, adulta, em uma rave - as luzes estroboscópicas acendem na tela - esse é um lugar que se repete na narrativa. Ao longo da trama esse padrão de cena é subsequente de uma cena onde Calum “desaparece” da história/memória. Essa rave onde Sophie está funciona como um espaço de recuperação de sua memória. Nada fica claro nessas cenas, as luzes nos confundem, não a vemos direito, às vezes não vemos Calum, às vezes vemos. Essa confusão toda é a tentativa da Sophie

adulta rememorar. (Corporeidade e rememoração: estratégias do cinema de fluxo em Aftersun, pg 2)

Dessa forma, podemos entender que a memória na obra traz a infância como uma espécie de filtro narrativo, desdobrando-se em uma dualidade entre o que a criança percebeu e viveu e, o que sua figura adulta entende e reconstrói. Sobre isso, comenta Lídia Ars Mello em seu artigo “Aftersun - a memorável relação entre um jovem pai e sua filha”:

Em uma visão bergsoniana e deleuziana, o tempo é dividido entre um passado que perdura e um presente em movimento. Uma coexistência entre uma imagem real, do presente, com uma imagem virtual, do passado. Uma imagem " cristal de tempo". O tema e a forma como a história do filme de Charlotte Wells é contada perpassam essas ideias. (Aftersun - a memorável relação entre um jovem pai e sua filha, pg 2)

Assim como Sophie, os espectadores não compreendem o que aconteceu com seu pai e quais foram os motivos que levaram a seu afastamento, perpassando toda a narrativa fílmica tentando reconstruir juntamente com ela essas memórias à fim de dar um significado aos fatos ocorridos. A câmera assume o mesmo papel tanto para Sophie, quanto para o público, funcionando como mediadora para a recordação dessas memórias:

O contato de Sophie com o pai era muitas vezes mediado por alguma coisa que os distanciava. Uma distância materializada pelos reflexos de luz em telas de vidro, por meio tecnológicos ou mesmo discursivos, mnemônicos: pela lente da câmera portátil Panasonic DS-77; pela máquina fotográfica aquática; pelos óculos de mergulho; pela foto polaroid; pela tela da TV de tubo; até mesmo pelo reflexo da luz sobre o vidro de uma mesa; por espelhos; pelos flashes de memória; pelo movimentos dos olhos. (Aftersun: só há movimento, nada mais)

Isto posto, a memória em Aftersun é reconstruída no presente, pela tentativa da protagonista de entender melhor os aspectos de seu pai que não identificava quando criança.

2.7.2 Luto

O luto é retratado em Aftersun através da tentativa de Sophie reconstruir a imagem de seu pai. Mesmo vinte anos após a última viagem deles juntos e, muito provavelmente, seu último momento de convivência com o pai, a protagonista

assiste constantemente às gravações que recordam esse período. O objetivo de Sophie ao revisitar as filmagens feitas quando mais nova não é reviver momentos felizes da viagem, mas sim identificar comportamentos, falas e atitudes de seu pai que “deixou passar” quando criança, carregando no presente o peso de não ter salvado sua figura paterna, mesmo que racionalmente esse não seja o seu papel.

2.7.3 Saúde mental

A existência de problemas relacionados à saúde mental em *Aftersun* é abordada de forma indireta na narrativa, não sendo explicitamente destrinchada em um diagnóstico específico atribuído a nenhum dos personagens. Entretanto, o tema é notado por meio da identificação de possíveis comportamentos neuro divergentes por parte destes, os quais são sutilmente sugeridos através de falas e ações ao longo da obra.

Na figura de Calum, é demonstrado uma pessoa constantemente frustrada com o rumo que sua vida pessoal e profissional tomou, não se sentindo um indivíduo completo e realizado. Esse contexto psicológico pode ser evidenciado à medida que o personagem externaliza comentários majoritariamente negativos quando questionado pelas pessoas ao seu redor sobre aspectos de suas vivências.

Em sua relação com Sophie, nota-se um pai carinhoso que busca a construção de um momento especial com a filha, entretanto, que não consegue se abrir emocionalmente, escondendo de sua filha as batalhas que enfrenta:

Calum está passando por um momento difícil, mas faz de tudo para não se desmoronar na frente da filha. Ele está ali por ela. Na frente de Sophie, Calum é só sorrisos. Na medida em que a viagem transcorre, a carga que ele guarda dentro de si vai transbordando, e certo mal-estar entre pai e filha é inevitável. O trabalho de câmera é intencionalmente imparcial e segue o ponto de vista de Sophie. Ela está olhando para trás em suas preciosas memórias. Nesse sentido, o sofrimento de Calum só pode ser visto em segundo plano, na penumbra, nos cantos do olho, nos lugares em que a visão de Sophie não alcança. É nesses pontos cegos que Calum se revela verdadeiramente, e a depressão e o alcoolismo mostram a sua face. (“*Aftersun*” é uma reflexão sobre a memória que temos de nossos pais, pg 2)

Embora as principais características relacionadas à problemas de saúde mental sejam centradas na figura de Calum, em determinado momento da obra

Sophie externaliza um “sentimento estranho” que vivencia mesmo após momentos felizes, indicando que assim como o pai pode sofrer com dificuldades relacionadas à esse aspecto:

Em determinado momento do filme, Sophie está deitada na cama. Nós a enxergamos por meio do reflexo do espelho na parede daquele quarto. Enquanto assistimos ao Calum também por meio do reflexo de um espelho no seu banheiro, Sophie comenta a ele sobre como ela ficava um pouco triste depois de um dia incrível, pois voltava para a casa e se sentia entediada, “como se seus ossos não funcionassem”. Quando sua filha diz essa frase, Calum se olha no espelho, como quem se depara com a coincidente descrição de si mesmo. (Aftersun: só há movimento, nada mais, pg 2)

Dessa forma, a obra constrói uma reflexão acerca de como o sofrimento psíquico pode ser experienciado de forma silenciosa. Ao optar por não nomear ou diagnosticar explicitamente os sofrimentos apresentados, a narrativa reforça a complexidade dessas vivências, que se manifestam de formas muitas vezes não lógicas e passíveis de explicação.

2.7.4 Cotidiano X Extraordinário

Em Aftersun a tensão entre cotidiano e extraordinário constrói-se através de um estilo cinematográfico definido pelos teóricos como cinema de fluxo. De maneira geral, ele pode ser entendido como uma subversão ao cinema clássico, o qual constrói sua narrativa pautada em uma reviravolta que irá se destrinchar em um momento de clímax. Em contrapartida, a cinematografia de fluxo privilegia uma experiência sensorial, formada através de planos longos não definidos pela linearidade narrativa:

O cinema de fluxo se caracteriza na subversão dos planos clássicos da mise en scène: mais do que possuir uma função narrativa, eles existem por existir, são planos longos que podem aparecer esvaziados de significado pela subjetividade que carregam, mas possuem o intuito de criar uma suspensão dentro e fora do filme. (Corporeidade e rememoração: estratégias do cinema de fluxo em Aftersun, pg 5)

O cotidiano é revelado na obra à medida que os personagens em tela realizam ações consideradas banais aos olhos de narrativas mais dramatizadas, como por exemplo, passeios turísticos simples, refeições, conversas

despretensiosas e observação do céu durante momentos de descontração. A narrativa não se desenvolve em torno de grandes acontecimentos, mas através de uma atmosfera intimista revelada ao espectador por meio do ritmo desacelerado do filme.

É através desse estilo que Aftersun imerge o espectador no extraordinário dentro do contexto da obra quase que imperceptivelmente. O caráter dramático não se desenvolve de maneira chocante, mas dentro do fluxo cotidiano entre Calum e Sophie, sendo notado na observação de nuances transmitidas por olhares, silêncios e pequenas ações e reações no momento da viagem. Dessa forma, a obra transforma o cotidiano banal em momentos extraordinários que somente irão adquirir esse caráter posteriormente, sendo ressignificados através da lembrança da personagem adulta.

3 INFÂNCIA COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA E PONTO DE VISTA

Inicialmente, este capítulo objetiva entender o conceito de infância, aprofundando-se em seus significados. Posteriormente, relaciona Aftersun aos conceitos abordados, evidenciando como a obra dialoga diretamente com eles.

Além disso, coloca o cinema como um espaço de ruptura dos significados idealizados em relação à infância, tecendo breves comentários sobre sua representação em outras três obras cinematográficas para além da obra objeto.

Por fim, conceitua o olhar infantil, delimitando como o fenômeno é entendido para a pesquisa, à fim de estabelecer os parâmetros para a análise.

3.1 Infância e construção social

O entendimento do que é infância é crucial para o atingimento dos objetivos desta pesquisa, uma vez que somente entendendo esse conceito é possível identificar o que caracteriza um olhar infantil, bem como, comprovar sua presença na obra objeto.

Primeiramente, é importante ressaltar que o conceito de infância é uma construção social, sendo assim, modificado ao longo da história e adaptado às transformações e exigências sociais. A título de exemplo, na Idade Média, como ressalta Ariès (1981), a criança era vista como adultos em miniatura (homunculus), caracterizando a infância como uma fase sem características intrínsecas e individuais.

Ainda segundo o autor, esse ideal da infância era notado na representação imagética que artistas faziam em suas pinturas, a imagem da criança trazida na arte era uma mera miniatura de um corpo adulto, apresentando características físicas que distinguiam-se de um adulto apenas pelo seu tamanho. Ariès destaca que esse comportamento social por parte dos pintores indicavam que não havia lugar para a infância naquele mundo, e refletia diretamente o ideal que a sociedade em geral apresentava dessa parte da vida, não lhe atribuindo importância significativa:

Isso sem dúvida significa que os homens dos séculos X-XI não se detinham diante da imagem da infância, que esta não tinha para eles interesse, nem mesmo realidade. Isso faz pensar também que no domínio da vida real, e não mais apenas no de uma transposição estética, a infância era um período de transição, logo ultrapassado, e cuja lembrança também era logo perdida.
(PHILIPPE ARIÈS, 1981, p. 52)

Com o passar dos anos, surge uma representação de infância que se afasta da exposta por Ariès, moldada através de discursos sociais modernos. Primeiramente, passa-se a entender, que a infância não é moldada apenas por imaturidades biológicas que impedem a sua igualdade para com adultos, mas uma vivência construída através de diversos fatores, especialmente os sociais, culturais e familiares. Como um reflexo da sociedade atual, esse período da vida deixa de ser visto como uma preparação para os períodos posteriores e passa a possuir importância por si mesmo, caracterizando uma parte singular e essencial para o desenvolvimento humano.

Esse cenário moderno é refletido nas produções cinematográficas, uma vez que, como destaca Silva Júnior (2016), o cinema atua como um “intérprete de significados da realidade”, exibindo em tela através de suas narrativas fenômenos e discursos que circulam na realidade. Em *Aftersun*, a infância ganha destaque ao ser evidenciada como composta por vivências significativas, caracterizada como parte ativa que para além de influenciar eventos futuros, marcam o presente.

Nesse sentido, Sarmiento (2009), destaca a infância como uma categoria social geracional, estabelecida através das relações com os adultos e com a própria sociedade no geral. Esse entendimento evidencia como o conceito estudado não é um fenômeno isolado de desenvolvimento individual, mas uma construção que se dá em conjunto, através de fenômenos como a participação ativa da criança, observação e imitação, possuindo significados continuamente produzidos.

O cenário geracional destacado pelo autor é notado no filme ao se observar a relação entre Sophie, seu pai e os demais indivíduos em cena. Os momentos vividos com a figura paterna que moldam da personalidade futura da criança, bem como, regular seu comportamento durante o momento presente, enquanto suas interações com os hóspedes do hotel faz com que ela descubra nuances que até então não tinham lhe sido apresentadas, como relação com bebidas alcoólicas, relacionamento e sexualidade, evidenciando como a experiência vivida neste momento se dá através não só da vivência individual mas também da conjunta.

Embora hoje a infância se distancie da visão medieval mencionada por Ariès, outros impasses perpassam sua questão, como é o caso da constante idealização que lhe é atribuída. A representação social construída da infância, é em sua maior parte, associada a uma experiência lúdica, inocente e isenta de grandes perplexidades, sendo entendida como um momento onde não existem problemas e preocupações:

Fazendo um resgate das diversas representações que vêm sendo construídas a respeito da infância, vemos uma convergência das concepções rumo a um entendimento geral desta como um momento peculiar da vida, consagrado ao lúdico e às brincadeiras, aos sonhos e devaneios, isento, portanto, de preocupações e obrigações (Da infância idealizada à infância concreta: reflexões sobre o ser criança em espaços socialmente distintos, pg 1).

Ainda que a ludicidade seja efetivamente uma parte significativa da infância, sua magnitude não pode ser resumida unicamente a momentos de descontração, visto que existe uma variedade de fatores que podem vir a ocasionar em experiências diversas não necessariamente positivas, como gênero, condições sociais e corpo familiar. Obras como *Aftersun* retratam como a infância, apesar de constituída de momentos lúdicos e felizes, pode ser um espaço para vulnerabilidades e enfrentamento de desafios. Sobre isso, comenta a jornalista Flavia Azolin em sua crítica ao filme no site *Delirium Nerd*:

Ainda assim, as agonias da infância e da vida adulta podem não ser tão diferentes quanto parecem, ao menos sob alguns aspectos. Em certos momentos, Sophie e Calum parecem tomados pela mesma melancolia, suprimidos por uma espécie de pressão que os anos de maturidade falham em explicar, sendo tão esclarecedores quanto a inocência da infância. A partir dessa ótica, é possível refletir sobre a vulnerabilidade do indivíduo perante o sofrimento, que torna a vida um mistério tão assustador e incerto para um adulto quanto seria para uma criança. (*Aftersun*: Uma viagem pelas memórias da infância).

Dessa forma, a obra apresenta uma personagem criança que apesar das limitações que à fazem não compreender totalmente as situações experienciadas por sua figura paterna, está munida de sentimentos que proporcionam a menos a sensação de que algo está fora do lugar. Tais identificações só serão plenamente compreendidas em sua vida adulta, o que proporcionou parte de uma infância vulnerável às questões que permeavam sua relação com o pai, se afastando da

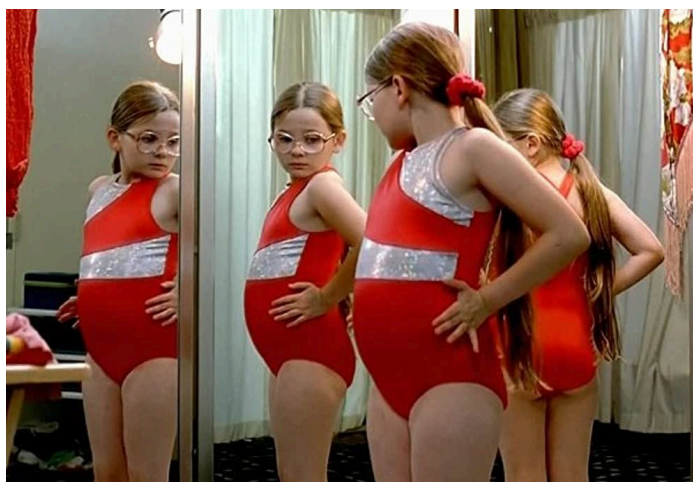
infância idealizada construída no imaginário coletivo, sendo marcada por melancolia.

3.2 Rupturas da infância idealizada no cinema contemporâneo

O cinema, quando colocado como um meio para expor e representar a realidade social, expande-se em possibilidades de abordá-la de maneiras diversas. Sendo assim, a infância, como um período importante e munido de múltiplas experiências possíveis, é abordado diferentemente nas mais diferentes obras cinematográficas. Buscando exemplificar como a sétima arte pode ser um local de subversão às representações idealizadas através de um imaginário cinematográfico mais amplo para além da obra objeto, teço breves comentários sobre Pequena Miss Sunshine (2006), Divertidamente (2015) e Mid 90s (2018). As observações serão em relação a como a infância é representada em suas respectivas narrativas, sendo assim, não objetificam uma análise aprofundada, mas sim um panorama acerca dos elementos relevantes para a pesquisa.

3.2.1 Pequena Miss Sunshine

Figura 22 - Olive Hoover



Fonte: Pinterest.

Olive Hoover é uma menina de sete anos que concorre em concursos de beleza infantis e seu sonho é participar da competição que dá título à obra: Pequena Miss Sunshine. A participação nesses eventos é amplamente apoiada por pessoas do núcleo central da sua família como pai, mãe e avô, sendo concretizada

através de treinamentos de performance ensaiadas em casa, acompanhamento nos concursos e viagens feitas com o único objetivo de a levar para se apresentar.

Devido a sua vivência contínua em ambientes extremamente competitivos, não só por parte das outras crianças concorrentes como também por parte dos pais das mesmas e da organização dos eventos, Olive apesar de muito jovem, enfrenta questões relacionadas à baixa autoestima, especialmente em relação ao corpo e aparência.

Apesar de ser uma realização de desejo da própria criança estar nos concursos de miss, esses locais estimulam a padronização de beleza, fazendo com que a personagem passe a se comparar com as demais meninas, se sentindo insuficiente e fracassada ao não alcançar as principais colocações nos rankings finais. Além disso, todos os familiares que convivem diariamente com a personagem apresentam comportamentos disfuncionais, o que afeta diretamente suas vivências.

Dessa forma, Pequena Miss Sunshine constrói uma representação da infância que se afasta de uma experiência simples e lúdica, sendo atravessada por pressões sociais e expectativas adultas. Assim, a narrativa contribui para entender como a infância pode ser um espaço para vulnerabilidades e conflitos, aspecto que também se manifesta em Aftersun, mesmo que de maneira mais sutil.

3.2.2 Mid 90s

Figura 23 - Stevie



Fonte: Pinterest.

Em Mid 90s, Stevie é uma criança de treze anos que enfrenta violência familiar por parte de seu irmão mais velho e negligência por parte de sua mãe, que não impõe limites nas situações experienciadas por ele dentro e fora de casa.

Por não se sentir acolhido dentro da própria casa, Stevie encontra identificação em um grupo de meninos skatistas através da prática comum do esporte. Apesar da prática grupal ser algo positivo dentro da vivência infantil, o protagonista é o mais novo entre os colegas e, conseqüentemente, o com menos experiências, visto que muitas das vividas pelos demais são inapropriadas para sua idade.

Buscando se sentir incluído e aceito pelo grupo, o protagonista começa a replicar as ações dos demais participantes, passando a consumir drogas, bebidas alcoólicas e se inserir em ambientes que o proporcionam perigo e violência, em diversos sentidos, inclusive física e sexual. Esse cenário se escalona cada vez mais, fazendo com que Stevie desenvolva comportamentos abusivos e auto flageladores, vivenciando uma infância composta em sua maioria por momentos violentos e traumáticos.

Dessa forma, Mid 90s constrói uma imagem da infância perpassada por violência e ausência de proteção, evidenciando como o ambiente social e familiar influencia nos comportamentos da criança, esse cenário dialoga diretamente com Aftersun ao evidenciar como a infância é ativamente influenciada pelas dinâmicas adultas.

3.2.3 Divertida Mente

Figura 24 - Frame de Divertida Mente



Fonte: Pinterest.

A animação *Divertida Mente* acompanha a mudança de cidade de uma família composta por pai, mãe e filha. Riley, filha única de onze anos do casal, ao se deparar com a mudança radical no seu dia a dia, como por exemplo a perda do seu grupo de amigos da antiga escola, não enfrenta a situação de forma simples.

O filme se passa em uma espécie de “painel de controle” dos sentimentos de Riley, composto pelas emoções alegria, medo, raiva, nojinho e a tristeza, cada sentimento sendo ativado de acordo com as ações que a menina vivencia. Dessa forma, a narrativa é desenvolvida acompanhando as emoções da criança ao decorrer da sua adaptação em seu novo local de vida.

À medida que acompanhamos a obra, notamos como a infância de Riley é marcada pela instabilidade emocional, visto que ela não consegue controlar nem entender completamente seus sentimentos. Tal abordagem constrói a representação de uma infância não totalmente idealizada, sendo um espaço sensível de legitimação de emoções como medo, deslocamento e tristeza, aspectos que dialogam diretamente com Aftersun.

3.3 O olhar infantil como dispositivo narrativo: delimitação para a análise filmica

Para esta pesquisa, compreende-se como olhar infantil comportamentos que dialogam diretamente com o definido por Sarmiento como categoria social geracional, desdobrando-se em cenas que trazem aspectos da personagem Sophie estabelecendo relações com seu pai, principal figura familiar presente na obra, e com o meio social.

Esse olhar caracteriza-se por um entendimento sensível da realidade, marcado pela observação e percepção de gestos, falas, atitudes e afetos. Trata-se, portanto, de uma visão de mundo que embora não repleta de aspectos puramente racionais, é elucidada por meio de sentimentos. Dessa forma, o olhar infantil é caracterizado pelo enfrentamento de limites, marcado pela sensibilidade e intuição quando em frente à aspectos que não entende completamente.

4 ANÁLISE FÍLMICA - ENTRE VER E NÃO VER: O OLHAR INFANTIL EM AFTERSUN

4.1 Metodologia

A metodologia escolhida para a realização desta pesquisa foi a análise fílmica, a qual, segundo Manuela Penafria (2009), se caracteriza como um discurso sobre um determinado filme. O que diferencia esse discurso dos demais, como, por exemplo, a crítica de cinema, é o ato de decompor o filme a fim de posteriormente trazer interpretações pautadas nas escolhas feitas pelo seu realizador, afastando essa análise de um caráter generalista. Sobre isso, Vanoye e Goliot-Lété (2002, p.15) afirmam:

Analisar um filme ou um fragmento é, antes de mais nada, no sentido científico do termo, assim como se analisa, por exemplo, a composição química da água, decompô-lo em seus elementos constitutivos. É despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente "a olho nu", pois se é tomado pela totalidade. Parte-se, portanto, do texto fílmico para "desconstruí-lo" e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme.

Embora não exista uma regra universalmente aceita de como a análise fílmica deve ser feita, é importante ressaltar que, para que ela ocorra, é crucial que exista um objetivo bem definido. Como citado, o coração da análise é a decomposição fílmica, feita por meio do que Penafria (2009) chama de descrição plástica. Uma vez que tal descrição é feita por meio da análise minuciosa de elementos cinematográficos específicos, torna-se impossível a análise de um filme como um todo, em sua totalidade, de forma generalista. Logo, a definição do que vai ser analisado na obra cinematográfica é o ponto de partida desta metodologia.

Nesta pesquisa, busca-se entender como o olhar infantil da protagonista em Aftersun foi construído, delimitando a análise a cenas e elementos que buscam destacar a presença desse olhar. Ademais, aqui, o tipo de análise a ser feita será a chamada análise interna, que segundo Penafria (2009), pode ser definida como uma análise centrada no filme em si, enquanto obra individual e possuidora de singularidades que apenas a si dizem respeito.

Além disso, dentre os tipos de análise conhecidas, opto também por utilizar a análise poética (PENAFRIA, 2009), a qual entende o filme como uma

criação de efeitos, os quais podem ser entendidos como as sensações, sentimentos e sentidos gerados no espectador no momento de consumo da obra cinematográfica. Através dela, busca-se determinar que efeitos são esses, bem como, as estratégias utilizadas para implementá-los e transmiti-los.

Semelhante a análise poética anteriormente citada, afirmam Vanoye e Goliot-LÉTÉ:

A interpretação crítica já remete (Segundo Eco) à atitude do analista que estuda por que e como, no plano de sua organização estrutural, por exemplo, o texto (literário ou fílmico) produz sentido (ou interpretações semânticas). Em outras palavras, a interpretação crítica interessa-se pelo sentido e pela produção do sentido, tenta estabelecer conexões entre o que se exprime e o "como isso se exprime", conexões sempre conjecturais, hipóteses que exigem todo o tempo serem averiguadas pela volta ao texto.
(VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 52)

Dessa forma, podemos sumarizar a análise fílmica como um ato de desconstrução e reconstrução. Onde a desconstrução diz respeito à descrição dos elementos constitutivos da obra, e a reconstrução, a interpretação destes. Isto posto, fica evidente que a análise fílmica é uma metodologia eficaz para entender como Aftersun constrói o olhar infantil, uma vez que essa construção é feita através de elementos cinematográficos escolhidos pela diretora, os quais podem ser “desmontados” e, posteriormente, interpretados.

Uma vez definida a metodologia a ser utilizada, é fundamental esclarecer como ela será aplicada ao objeto de análise. Antes de mais nada, friso a necessidade da adoção de um “olhar analítico”, caracterizado por uma interpretação fílmica que vai além da interpretação do chamado “espectador comum” — aquele que assiste a um filme unicamente com fins de entretenimento. Sobre isso, afirmam Vanoye e Goliot-LÉTÉ (2002, p.18):

Precisemos, contudo, a posição do "espectador-analista", que se tem o costume, com razão, de opor ao “espectador normal”. De fato, se é, também ele, um espectador desejante*, seu desejo (consciente) é, antes de mais nada, "compreender" o filme ou o fragmento escolhido a fim de estar em condições de elaborar um discurso a esse respeito. Analista e espectador "normal" não receberiam portanto o filme da mesma maneira, pois o primeiro busca precisamente distinguir-se de forma radical do segundo, não se deixar dominar como o último pelo filme.

TABELA 1 - Espectador Normal vs Analista

Espectador Normal	Analista
Passivo, ou melhor, menos ativo do que o analista, ou mais exatamente ainda, ativo de maneira instintiva, irracional	Ativo, conscientemente ativo, ativo de maneira racional, estruturada.
Percebe, vê e ouve o filme, sem desígnio particular.	Olha, ouve, observa, examina tecnicamente o filme, esprieta, procura indícios.
Está submetido ao filme, deixa-se guiar por ele.	Submete o filme a seus instrumentos de análise, a suas hipóteses.
Processo de identificação.	Processo de distanciamento.
Para ele, o filme pertence ao universo do lazer.	Para ele, o filme pertence ao campo da reflexão, da produção intelectual.
→ Prazer	→ Trabalho

Fonte: Ensaio sobre a análise filmica (2002)

Outro principal desafio desta metodologia, é impedir que o analista fique totalmente imerso no filme, de forma que não se esqueça que ali, todos os planos vistos foram anteriormente planejados para transmitirem o efeito desejado. Dessa forma, a análise vem relativizar convicções sobre as imagens "espontaneistas" demais da criação e da recepção cinematográficas (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2002).

Estamos cercados por um dilúvio de imagens. Seu número é tão grande, estão presentes tão "naturalmente", são tão fáceis de consumir que nos esquecemos que são o produto de múltiplas manipulações, complexas, às vezes muito elaboradas. O desafio da análise talvez, seja reforçar o deslumbramento do espectador, quando merece ficar maravilhado, mas tornando-o um deslumbramento participante. (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 2002, p. 13)

Feito esses adendos, passo à aplicação prática da metodologia.

4.2 Aplicação prática da metodologia

Para a primeira fase, a de decomposição da obra, dividem-se as imagens em diferentes níveis, seguindo o que diz Laurent Jullier e Michel Marie (2009): nível do plano, nível da sequência e nível do filme inteiro.

4.2.1 Nível do plano

O que caracteriza uma imagem estar “inserida” no nível do plano é o fato dela estar situada entre dois pontos de corte, sem levar como parâmetro, o seu tempo de duração (JULLIER E MARIE, 2009).

A partir da delimitação do plano, alguns fatores técnicos devem ser analisados para a construção visual e narrativa. Entre eles, destaca-se o chamado “**ponto de vista**”. Esse conceito, de forma geral, diz respeito à localização da câmera, determinando de onde parte o olhar presente em cena, tanto em um sentido ideológico, moral e/ou político de um personagem, quanto o aspecto propriamente técnico da posição do enquadramento de câmera.

De forma complementar, o ponto de vista pode estar associado ao “**ponto de escuta**”, o que irá definir se o som ou ruído presentes em cena estão unificados (partem do mesmo local), ou dissociados (partem de locais diferentes) da imagem. É importante ressaltar que a escolha desse ponto de vista, traz consigo inevitavelmente, conotações simbólicas, como explicam os autores (2009, p.22):

Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações. Retomemos o exemplo do operador de câmera desejoso de filmá-lo enquanto lê este livro. Onde ele se instalaria? Atrás, a conotação seria aquela do inconveniente daquele que lê por trás dos ombros do outro. No lugar da sua cabeça, para filmar apenas o livro e suas mãos, seria a astúcia um tanto ultrapassada da "câmera subjetiva". Com a câmera acima da cabeça, eis o ponto de vista "divino"; colocando-a em um canto do teto, eis o ponto de vista da câmera de vigilância; fazendo-a deslizar pelo teto, o ponto de vista do inseto que passa... (LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 22)

Para a construção do ponto de vista, alguns elementos podem ser manipulados, juntos, transmitindo o efeito visionado pela direção. O primeiro deles é o **comprimento do eixo da objetiva**, o qual impacta visual e emocionalmente a percepção da cena. Associado a essa escolha, o

enquadramento e ângulo do plano devem também ser analisados, uma vez que carregam consigo interpretações inconscientes no imaginário coletivo:

[...] se o eixo desce na direção do sujeito, a câmera está alta; se o eixo sobe na direção do sujeito, a câmera está baixa. Conotações culturais estão ligadas a essa regulação, sem nada automático (uma câmera baixa obrigatoriamente não magnifica, assim como uma câmera alta necessariamente não esmaga) (LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 26).

Outras duas técnicas notáveis são a **distância focal** e a **profundidade de campo**. A primeira diz respeito à amplitude do campo visual, definindo o que será visto dentro do campo bem como o que teremos no extracampo. Para fins deste trabalho, entende-se por campo e extracampo as definições dadas por Jacques Aumont (2008, p. 21):

O importante neste ponto é observar que reagimos diante da imagem fílmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo. Mais precisamente, como a imagem é limitada em sua extensão pelo quadro, parece que estamos captando apenas uma porção desse espaço. É essa porção de espaço imaginário que está contida dentro do quadro que chamaremos de campo. [...]

Adiante sobre fora de campo Aumont (2008, p. 24) complementa afirmando que:

O fora de campo está, portanto, vinculado essencialmente ao campo, pois só existe em função do último; poderia ser definido como o conjunto de elementos (personagens, cenário etc.) que, não estando incluídos no campo, são contudo vinculados a ele imaginariamente para o espectador, por um meio qualquer.

A profundidade de campo, por sua vez, dita aquilo que será o “foco” do plano, alternando seu foco de acordo com aquilo que é mais importante no contexto da cena. Assim como as técnicas anteriores, a profundidade do campo também induz interpretações:

Em uma concepção clássica do cinema ligando o fundo à forma, a profundidade de campo fraca permite representar um personagem perdido em seus pensamentos, ou que deixe de prestar atenção no que se passa à sua volta para se concentrar em algo determinado. (LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 31)

Para além da imagem estática, outro recurso essencial para a construção do ponto de vista é o **movimento da câmera**. Embora seu nome seja auto explicativo, a escolha por um movimento em detrimento de outro impacta diretamente na mensagem transmitida em uma cena. Seguindo essa mesma lógica,

o **contraste de cores** de um filme quando manipulados propositalmente (sem limitações devido às tecnologias disponíveis em sua época de produção), induzem a diferentes percepções:

A própria direção da luz pode apoiar a história, em virtude das conotações ligadas em certa tradição histórica aos conceitos de sombra e de luz (o reino das sombras em oposição ao conhecimento platoniano, por exemplo). Além da direção na qual ela cai, a própria quantidade de luz que cai sobre o sujeito pode enriquecer um retrato psicológico (LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 38)

Complementando os elementos visuais, o **som** possui um papel crucial na construção cinematográfica. A análise sonora pode ser dividida em três elementos: o ruído, a música e as palavras.

Os ruídos, de uma maneira geral, estão presentes para resgatar uma certa “naturalidade”, representando o ambiente no qual a cena se passa. Semelhantemente, a escolha de uma **música** e de seu gênero, conotam, por si só, determinada “atmosfera”, condicionando a cena a esse mesmo “universo musical”. Por último, as **palavras** que compõem uma letra, narração, ou uma *voz off* (narração feita por uma pessoa que não faz parte diretamente da história) reafirmam ainda mais aquilo que já está subentendido nos demais elementos.

Isto posto, sabe-se que manipulando o som, é possível transmitir efeitos complementares àqueles da imagem, mantendo assim, uma unidade narrativa. Dessa forma, todos esses elementos reunidos ditam o ponto de vista da cena, através do qual a história é contada. Visando o objetivo desta pesquisa, fica evidente que a observação desses fatores é essencial para construção de narrativas cinematográficas.

4.2.2 Nível da sequência

Uma **sequência**, de forma geral, pode ser definida como um conjunto composto por planos. Embora existam sequências realizadas em um único plano (planos sequência), estas ainda não são tão comuns nas obras cinematográficas, logo, não serão aprofundados nesta pesquisa.

Dentro desse nível, a **montagem cinematográfica**, entendida como a união e ordenação de planos, ou ainda como define Jacques Amount (2008), a colocação lado a lado de dois elementos filmicos que induzem efeitos específicos,

é fator chave da análise. Dessa forma, é crucial entender quais são seus elementos constituintes, bem como os efeitos resultantes destes.

A primeira técnica utilizada é o “**ponto de montagem**”, caracterizado pela interrupção do fluxo visual (JULLIER E MARIE, 2009). O principal elemento para sua construção é o chamado “corte”, o qual pode ser dividido em três grupos: fusão (ponto de montagem progressivo), sobreimpressões e substituição:

[...] os pontos de montagem progressivos, nos quais a fusão encadeada deve ser considerada em primeiro lugar; as sobreimpressões, em que um plano B se superpõe brevemente a um plano A e desaparece sem jamais ter encoberto completamente este último; enfim, as substituições popularizadas outrora por Georges Méliès, operações que consistem em filmar um plano B depois de um plano A sem mudar nenhuma das regras técnicas da câmera no plano A (sobretudo sua localização), mas modificando apenas o cenário ou os objetos cuja impressão ela registrou.

(LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 42-43)

Outro elemento importante que é essencial para a montagem é a **cenografia**, conceito que diz respeito ao posicionamento tanto da câmera quanto dos atores em cena. A cenografia pode ser dividida em cinco grupos: a vitrine, a galeria, o tribunal, o circo e o parque (JULLIER E MARIE, 2009).

Na cenografia vitrine, o público está separado dos personagens, colocado em uma posição de observador passivo através do fenômeno chamado quarta parede. Quanto à cenografia do tipo galeria, os elementos em cena são dispostos de forma semelhante à obras de arte, convidando o espectador a contemplar a imagem e fortalecendo a estética visual.

A cenografia tribunal recebe esse nome por posicionar os personagens de forma que remetem os lugares do acusado, do júri e do juiz, expondo assim três perspectivas e colocando o observador como um espectador-juiz. A cenografia do tipo circo organiza o espaço de forma circular, colocando o público “ao redor” da cena, fazendo com que interpretem a situação mostrada baseado em múltiplos ângulos. Por fim, a cenografia tipo parque coloca o observador em uma situação semelhante com o ato de explorar um parque de diversões: ele pode ver através de vários planos e pontos de vista.

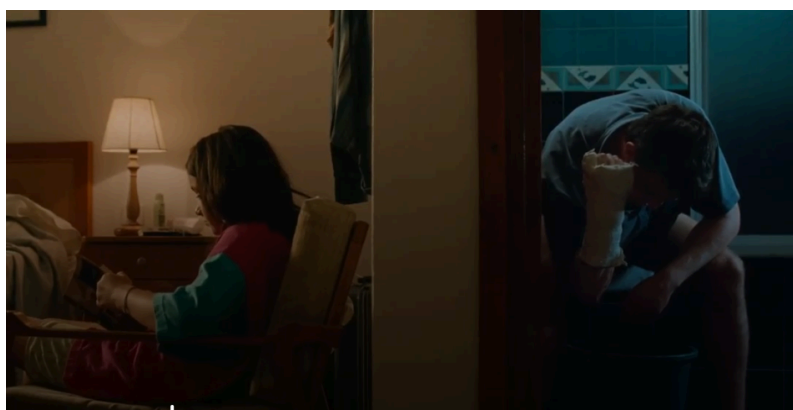
Isto posto, fica evidente que esses tipos de cenografia interferem diretamente na forma como o público percebe e se relaciona com a cena, logo entendê-los é essencial para a construção de uma análise filmica mais completa.

Para a análise de *Aftersun* (2022) cabe ainda entender outros dois fenômenos a nível da sequência: o **efeito clipe** e o **efeito circo**. Ambos dizem respeito à relação imagem/som e suas possibilidades de agirem individualmente, explorando seus efeitos sob a narrativa. Eles são definidos segundo Jullier e Marie:

Quando a música impõe sua duração à cena ou seu ritmo à montagem, quando a voz evoca objetos que a faixa-imagem materializa logo em duas dimensões, quando os ruídos que fazem parte do naturalismo da cena visual desaparecem em proveito de outros sons, é legítimo falar-se em efeito clipe. [...] Quando a faixa-imagem, ao contrário, dita seus imperativos à faixa-som, quando a música destaca o que se passa, ou quando a voz comenta os acontecimentos e os objetos apenas à medida que aparecem, é legítimo falar-se de efeito circo. (LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 55)

Por fim, temos a presença das **metáforas visuais**, construídas essencialmente pela manipulação da montagem. Elas podem ser definidas como relações estabelecidas por analogia. Sua presença exerce os papéis de representação de anúncios (Figura 25), alertando discretamente sobre um evento futuro que virá a acontecer, ou chamadas (Figura 26 e 27), as quais vão funcionar do presente para o passado.

Figura 25 – Sophie falando com seu pai dentro do quarto de hotel



Fonte: Frame do filme *Aftersun* capturado pela autora (2025).

No filme *Aftersun*, por exemplo, em uma cena (00:28:00), Sophie e Calum estão dentro do mesmo cômodo do hotel, entretanto, mesmo nesse espaço pequeno, separados apenas por uma parede, a figura do pai não deixa transparecer à filha a dificuldade que está passando. Na cena, a parede representa essa separação emocional, que funciona como metáfora visual anunciativa do que virá

a ser melhor desenvolvido ao longo do filme: o distanciamento do pai de sua filha e suas tentativas de fazer com que ela não tenha acesso a esse seu lado emocional.

Figura 26 – Cena 1: Visita à tapeçaria.



Fonte: Frame do filme Aftersun capturado pela autora (2025).

Figura 27 – Cena 2: Sophie adulta em sua casa



Fonte: Frame do filme Aftersun capturado pela autora (2025).

Na Figura 26 - Cena 1 (43 min), ambientada durante as férias de Sophie e Calum, o espectador observa o momento em que eles vão a uma tapeçaria juntos para analisar as peças disponíveis para venda. Na Figura 27 cena 2 (1h15 min), na casa de Sophie já adulta, é possível notar a presença de um tapete, através de uma volta ao momento da infância da personagem, é possível associar que essa foi a peça

comprada pelo pai dela há anos atrás. Diante do exposto, é possível interpretar metaforicamente que Sophie ainda mantém o pai presente através desses objetos de memórias em sua vida adulta, mesmo que este não esteja presente.

É importante ressaltar que essas relações estabelecidas estarão sempre ligadas ao contexto narrativo do filme, não sendo possível desassociá-las de uma maneira a fazer sentido. Sobre isso, afirmam os autores:

Como se vê, as metáforas funcionam dentro do contexto. Elas só valem em um dado filme, em uma dada situação: servir-se de um dicionário de símbolos para desencavá-las seria, na maior parte das vezes, buscar a catástrofe, aplicando artificialmente camadas de sentido em um plano que não o exige tanto.
(LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 57)

Entender e manipular a montagem é essencial para a construção das interpretações pretendidas pela produção, uma vez que, o ser humano tende a estabelecer uma relação lógica entre dois ou mais planos. Logo, o processo de montagem torna-se uma condição para que o filme seja entendido pelos diferentes públicos. Aqui, a análise minuciosa da montagem torna-se importante para entender as estratégias que fazem com que *Aftersun* (2022) tenha presente em si um olhar sob perspectiva infantil.

4.2.3 Nível do filme

O último nível de análise, o nível do filme, compreende as figuras narrativas presentes na imagem e no som que se relacionam com o universo cultural. A primeira delas diz respeito ao modo em que a história será contada ao longo da obra, se as ações realizadas pelos personagens serão baseadas no acaso ou na necessidade. Independentemente da escolha, ambas carregam consigo conotações ideológicas associadas a convenções estabelecidas socialmente, como a sorte, azar, desejo, curiosidade, entre outras.

Um outro fenômeno interessante para a análise é o intitulado pelos autores de “**distribuição do saber**”. Nas obras cinematográficas, mesmo após o seu consumo completo, nuances referentes ao universo e questões apresentadas continuam desconhecidas pelo espectador. Independente do filme dar ou não todas as respostas a quem o assiste, aqui, o que importa é a ordem de distribuição e o ritmo em que são apresentados os acontecimentos da narrativa.

O processo de distribuição do saber pode seguir três lógicas: a de confrontação, a de testemunho e a de subtração. A primeira caracteriza uma sequência de ações a qual evidencia grande parte das suas nuances, mesmo que sejam desconfortáveis aos olhos do espectador.

Figura 28 – Calum chora no quarto sem a presença de Sophie



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Essa cena exemplifica a lógica da confrontação ao apresentar Calum chorando sozinho no quarto do hotel. Embora ele esteja de costas para a câmera (o que também evidencia o seu distanciamento emocional), o espectador é confrontado com a primeira cena de um colapso emocional explícito até então. O áudio, em conjunto com os movimentos corporais do ator, faz a cena desconfortável à quem à assiste. Entretanto, devido a essa exposição, aproxima o público das questões sofridas pelo personagem.

A segunda segue uma lógica contrária à já apresentada: a ação em si não é mostrada, entretanto, evidencia o olhar daqueles que a presenciaram (por isso o nome testemunha).

Figura 29 – Sophie falando com sua mãe ao telefone sobre o comportamento de Calum



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Ao mostrar apenas a reação de Sophie ao comportamento do pai, e não o comportamento dele em si, temos o ponto de vista de quem testemunha a cena. A junção das expressões faciais de Sophie e de sua fala à mãe, evidenciam uma percepção até então não apresentada anteriormente pela personagem: embora tenha uma ótima relação com seu pai, há aspectos dele que ela não entende. O uso de reflexos e sobreposições de imagens é um recurso que o filme utiliza em diversas situações para expor ao público a multiplicidade de perspectivas que estão em jogo em cada situação social.

Por fim, temos a lógica da subtração:

Enfim, há cineastas que preferem a subtração. Eles em geral se servem da tela como um grande pano negro perfurado por uma abertura retangular; o importante não é o que essa abertura mostra, mas o que ela sugere para além da escuridão que a envolve. Os cineastas soviéticos da década de 1920 apreciavam esse procedimento, que Eisenstein teorizou sob o nome de **pars pro toto** (a parte para o todo): eles não mostravam o pêndulo que se parte, mas uma engrenagem que rodava pelo chão (A mãe - Mat, Vsevolod Poudovkin), não o médico atirado por sobre a borda, mas seus lorgnons que estavam

enganchados numa corda (O encouraçado Potemkin - Bronenosets Potymkin, Eisenstein).
(LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 64)

Figura 30 – Calum indo em direção ao mar sozinho à noite



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Nessa cena, está presente a lógica do tipo subtração. Ao mostrar Calum indo em direção ao mar, à noite e sozinho, após um desentendimento com sua filha, não sabemos o que acontece de fato no local. Entretanto, tendo em vista os acontecimentos anteriores e as características do personagem, possíveis desfechos podem ser imaginados. Esse fenômeno de “parte pelo todo” (pars pro toto), onde uma parte dos acontecimentos leva o espectador a deduzir desfechos futuros, é importante para que ele estabeleça as relações propostas pela produção, bem como, aprofunde o entendimento da narrativa.

Um recurso notável para a produção de um filme é o gênero em que ele se encaixa. Diferentes gêneros apresentam a mesma ação de maneiras diferentes, estabelecendo assim, conceitos prévios naquele que virá a consumir a obra. É necessário ressaltar que embora exerça um papel importante, especialmente para o público, o gênero é uma mera rotulação, a qual diz mais respeito sobre o conteúdo

do filme que à qualquer outro aspecto. Sobre isso, afirmam Jullier e Marie (2009, p.64-65):

Apesar de tudo, a noção de gênero permanece um rótulo popular e útil, sem dúvida mais ainda para o cinema do que para todas as outras artes. Basta constatar que as revistas de programação de televisão não se esquecem jamais de mencioná-los, assim como as prateleiras das videolocadoras. A explicação vem talvez da reputação que tem o cinema de dar a entender que não media os acontecimentos descritos, de modo que o fundo seja mais visível do que a forma. As etiquetas de gênero, na verdade, dizem respeito mais frequentemente ao conteúdo do que ao estilo: fantasia, ficção científica, romance, faroeste, kung-fu, policial, espionagem, por exemplo, baseiam-se no contexto histórico ou nas peripécias da história e não na maneira como são mostrados.

(LAURENT JULLIER E MICHEL MARIE, 2009, p. 64-65)

Por fim temos a última estrutura narrativa a ser analisada, relacionada ao **espectador ideal** e como os elementos são distribuídos para que a história o atinja e o faça reagir perante o filme. Existem quatro tipos de jogos narrativos a serem feitos para com o espectador: a participação, a transgressão, a cumplicidade e a vertigem.

A participação, chamada comumente de identificação, consiste em fazer com que o espectador imagine, baseado naquilo que ele próprio sente e pensa, as emoções sentidas e pensadas pelo personagem em tela.

Figura 31 – Sophie recebendo pulseira VIP do hotel



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Nessa cena, o espectador observa Sophie receber de sua colega a pulseira que dá acesso a parte vip do hotel em que está. Levando em consideração os relatos de limitação financeira que ela e seu pai enfrentam, o momento adquire uma carga emocional significativa. O espectador tende a ser tomado por uma sensação de empatia, talvez, imaginando se faria o mesmo nessa situação.

A transgressão, por sua vez, vai em direção contrária a perspectiva de quem assiste, fazendo com que o público conteste o que acabou de ser visto.

Figura 32 – Surpresa de aniversário.



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Na sequência de cenas entre 1h25 e 1h26min pode-se observar a presença da transgressão. No primeiro e segundo quadro, Sophie organiza uma surpresa de aniversário para o pai, incentivando todos ali presentes a comemorarem juntos. O frame seguinte vai contra ao esperado por quem assiste: de uma cena para outra não há mais celebração. A montagem traz a sensação de estranheza para o espectador, fazendo com que ele observe a reação de Calum e se pergunte os motivos que o levaram a reagir daquela maneira apesar da comemoração planejada pela filha.

Quanto à cumplicidade, é um tipo de jogo narrativo que aproxima o público com a equipe de produção através de um compartilhamento cultural. Ao longo do filme são feitas referências às quais apenas esse conhecimento em comum poderá ser utilizado para a produção de sentido.

Figura 33 – Calum praticando movimentos no quarto do hotel.



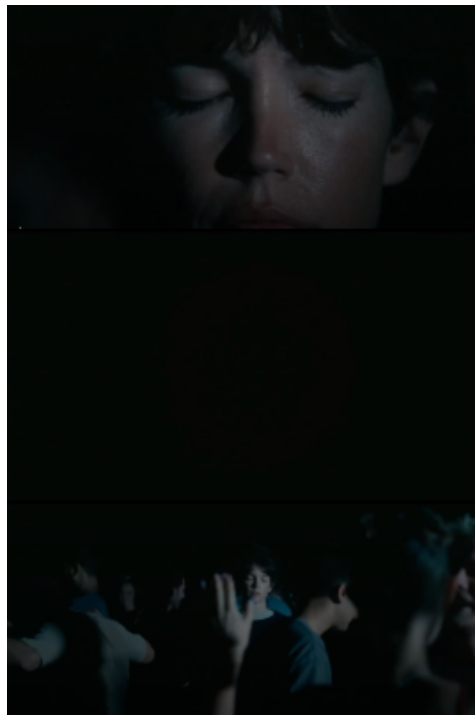
Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Além dessa cena em específico, em outros momentos da obra, é mostrado Calum realizando alguns movimentos aparentemente sem motivação. Dada as nuances compartilhadas sobre o personagem, o público em geral pode deduzir que esses movimentos fazem parte de técnicas semelhantes às de meditação e relaxamento. Entretanto, apenas quem pratica de fato essa técnica representada, e

compartilha do mesmo saber cultural, poderá entender os reais motivos que levam o personagem a praticá-la.

Ademais, a vertigem busca transmitir no público não somente sensações físicas, mas também emocionais, semelhantes àquelas que o personagem está sentindo.

Figura 34 – Flashbacks.



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun (2025).

Durante vários momentos da obra, são expostos frames desconexos com flashes que alternam entre Sophie criança, adulta e a imagem do seu pai. Essa escolha de montagem pode ser classificada como vertigem pois traz ao espectador a mesma sensação de desentendimento sofrida pela personagem: junto com ela buscamos entender o significado desses momentos da sua infância e como eles se relacionam com a sua vida adulta.

Esse recurso é importante para o entendimento de sentimentos como instabilidade emocional, confusão mental ou desequilíbrio existencial, muito pertinentes a Aftersun. Após a decomposição dos elementos citados à nível dos três planos, será possível realizar interpretações através de um olhar analista,

baseado em escolhas técnicas próprias ao filme as quais foram utilizadas para a construção do olhar infantil na obra.

4.3 Análise Fílmica

4.3.1 Cena um - O invisível: os limites do olhar infantil

Figura 35 – O invisível: os limites do olhar infantil



Fonte: Frame do filme Aftersun capturado pela autora (2025).

4.3.1.2 Nível do Plano na cena um

TABELA 2 - Nível do plano na cena um

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Altura da câmera	Câmera posicionada ao nível do olho	Por a câmera não estar posicionada utilizando plongée ou contra plongée, nenhuma relação de superioridade ou inferioridade é estabelecida entre os dois personagens. Dessa forma, os colocando no mesmo “nível” quanto indivíduos.
Lente	Lente regular	Visão semelhante a do ser humano, transmitindo certa intimidade ao espectador com o momento assistido.
Plano	Plano médio	O tipo de plano utilizado

		<p>ênfatiza tanto o ambiente quanto os personagens. A escolha por esse enquadramento em detrimento, a título de exemplo, de um plano geral ou inteiro, faz com que o espectador sinta o peso emocional presente no momento, uma vez que os elementos enquadrados em campo apresentam-se muito próximos um ao outro.</p>
Movimento de câmara	Câmera estática	<p>Durante a duração do plano, a câmara permanece parada sem exercer nenhuma movimentação. Essa escolha permite que o espectador perceba a cena de forma geral, conseguindo observar os dois personagens simultaneamente e, assim, estabelecer ligação entre eles.</p>
Contraste de cores	Tons quentes X Tons frios	<p>As cores escolhidas para a divisão do ambiente entre os personagens apresentam funções narrativas. Ao utilizar-se de convenções sociais atribuídas a essas tonalidades, Aftersun constrói um paralelo entre o mundo de Sophie (tons quentes) representado como confortável, caloroso e aconchegante, e de Calum (tons frios), percebido como marcado por melancolia, dificuldades e tristeza.</p>
Som	Ruídos e diálogos	<p>A cena é composta por diálogos entre os dois personagens e ruídos vindos do cômodo de Calum. Ao mesmo tempo que Calum passa por um momento de dificuldade ao tentar retirar seu gesso, ele mantém uma conversa com Sophie sobre assuntos de interesse da</p>

		menina. Essa tentativa de manter a conversa apesar das dificuldades enfrentadas por ele, funciona como uma metáfora de sua tentativa de mascarar seus sentimentos.
--	--	--

4.3.1.3 Nível da Sequência na cena um

Figura 36 – O invisível: os limites do olhar infantil à nível da sequência



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun, 26min34s - 29min03s (2026).

TABELA 3 - Nível da sequência na cena um

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Cenografia	Cenografia tipo vitrine	Na cenografia tipo vitrine o público está “separado” dos personagens, como uma espécie de observador passivo. A escolha por essa disposição de cena faz com que quem assiste consiga observar e perceber as implicações impostas pela cena de forma mais direta.
Relação imagem/som	Efeito circo	As imagens presentes em cena ditam o som emitido. A cena é

		guiada pelos diálogos entre os personagens, bem como, os ruídos ouvidos pelo público são consequências dos movimentos de Calum.
Metáfora Visual	Representação de anúncios	O notável distanciamento entre Calum e Sophie (seja metaforicamente através dos tons diferentes que os representam ou da presença da parede que os separam mesmo dentro do mesmo espaço) funciona como uma anunciação dos eventos futuros que virão a acontecer. Esse distanciamento emocional presente já em uma das cenas iniciais do filme, virá a ser desenvolvido durante toda a narrativa.

4.3.1.4 Nível do filme na cena um

TABELA 4 - Nível do filme na cena um

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Distribuição do saber	Lógica da subtração	O mais importante dessa cena não é o fato de Calum estar tirando seu gesso ou Sophie estar lendo um livro, mas sim, as implicações implícitas construídas através dos elementos em cena. O olhar do espectador deve ir além do que está sendo mostrado visualmente, onde a parte (cena observada), deve deduzir o todo (desenvolvimentos futuros).

4.3.1.5 Olhar infantil na cena um

A construção do olhar infantil na cena um se dá através daquilo que Sophie não pode perceber. Embora o ângulo de câmera não estabeleça visualmente relações hierárquicas entre os personagens ao se utilizar do “ângulo normal”, há uma diferença entre ambos quando o quesito analisado é o nível de percepção e compreensão emocional.

A escolha pelo plano médio e pela câmera estática permite que o público observe simultaneamente os dois personagens, percebendo nuances que a protagonista não pode observar. Enquanto Sophie mantém uma conversa cotidiana, acerca de assuntos que são de seu interesse, Calum apresenta-se em um momento de dificuldade na tentativa de retirar seu gesso, demonstrando isso, inclusive, através do som. O espectador, deparado com a cenografia tipo vitrine, consegue enxergar em Calum o enfrentamento desses problemas, enquanto isso, diegeticamente, é imperceptível para Sophie.

Essa camada de sofrimento no momento da cena funciona como metáfora para o afastamento emocional de Calum, que tenta não transparecer para Sophie um lado mais vulnerável de sua personalidade, sendo refletido também na tentativa de esconder o desconforto físico, como é o caso da cena. Aspectos como a coloração oposta dos espaços onde ambos se encontram e a presença da parede os afastando mesmo em locais muito próximos evidenciam essa percepção.

Sophie, enquanto criança, não possui desenvolvimento emocional suficiente para interpretar os sinais de instabilidade da sua figura paterna, seu olhar é direcionado para o concreto e aquilo que é dito explicitamente, não ao que é silenciado. Assim, a cena constrói-se através da dualidade do olhar do espectador maduro, e do infantil limitado.

Dessa forma, o olhar infantil não se constrói através do que a câmera assume como ponto de vista literal da criança, mas pelo limite de sua percepção. Esse é um ponto central na construção narrativa do filme, que se utiliza das lacunas interpretativas deixadas pelas lembranças da infância para reconstrução da figura paterna. Assim, a cena antecipa a reconstrução adulta na tentativa de preencher aquilo que o olhar infantil não foi capaz de compreender.

4.3.2 Cena dois - A percepção parcial: o olhar infantil diante do real



Fonte: Frame do filme Aftersun capturado pela autora (2026).

4.3.2.1 Nível do Plano na cena dois

TABELA 5 - Nível do plano na cena dois

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Altura da câmera	Câmera posicionada ao nível do olho	A câmera é posicionada à nível normal, não estabelecendo relações hierárquicas entre os indivíduos.
Lente	Lente regular	Visão semelhante a do ser humano, transmitindo certa intimidade ao espectador com o momento assistido, semelhante a como Sophie sente-se observando.
Plano	Primeiro plano	O primeiro plano traz destaque para aquilo que está sendo observado em cena, direcionado a visão do espectador para algo considerado importante. Esse enquadramento evidencia como o que está sendo observado por Sophie é dotado de curiosidade, desdobrando-se em um momento mais íntimo de importância.
Movimento de	Câmera estática	Durante a cena a câmera

câmera		permanece ao nível do olho da personagem, não apresentando nenhuma movimentação. A câmera permanecer parada permite ao espectador melhor observação da cena em destaque.
Som	Ruídos	Durante o momento da cena, os personagens encontram-se imersos na água da piscina. O som é composto de ruídos abafados, trazendo naturalidade para a cena.

4.3.2.2 Nível da Sequência na cena dois

Figura 38 – A percepção parcial: o olhar infantil diante do real à nível da sequência



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun, 47min41s - 48min24s (2026).

TABELA 6 - Nível da sequência na cena dois

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Cenografia	Cenografia tipo vitrine	Na cenografia tipo vitrine o público está “separado” dos personagens, como uma espécie de observador passivo. A escolha por essa disposição de cena faz com que quem

		assiste consiga observar e perceber as implicações impostas pela cena de forma mais direta.
Relação imagem/som	Efeito circo	As imagens presentes em cena ditam o som emitido. O som acompanha a imersão da personagem na água, apresentando apenas ruídos abafados. Em um nível mais interpretativo, quando escutado junto com a imagem, o som abafado trás uma sensação de desconforto, podendo ser entendido como deslocamento por parte de Sophie ao observar a intimidade dos outros dois personagens entre si.

4.3.2.3 Nível do filme na cena dois

TABELA 7 - Nível do filme na cena dois

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Distribuição do saber	Lógica da subtração	A cena sugere à partir do ponto de vista da própria Sophie, uma observação composta por deslocamento por parte da personagem. Ao observar a intimidade dos outros dois colegas que estavam à acompanhando, a personagem se sente deixada de lado da situação. Isso só pode ser completamente entendido ao observarmos a cena seguinte, onde silenciosamente, sem se despedir de ninguém, Sophie se retira da piscina e volta para o seu quarto de hotel. Dessa forma, uma parte dos acontecimentos leva o espectador a entender os acontecimentos futuros.

Jogos narrativos/ relação com o espetador	Tipo participação	Ao observar a cena através do ponto de vista literal de Sophie, o espectador pode se colocar no lugar da personagem, imaginando como a mesma se sente ao se deparar com uma realidade de pessoas mais velhas a qual ela não se sente pertencente.
---	-------------------	---

4.3.2.4 Olhar infantil na cena dois

Diferentemente da cena analisada anteriormente, a cena dois é apresentada através do ponto de vista literal da personagem. Durante o filme, diversas cenas semelhantes a essa são apresentadas, compartilhando através do uso do primeiro ou primeiríssimo plano, aspectos que Sophie observa com atenção nas pessoas ao seu redor. A escolha por esse tipo de plano traz para o espectador o mesmo senso de importância que a personagem possui para aquilo que está sendo observado, enfatizando que aquilo que está sendo visto possui relevância.

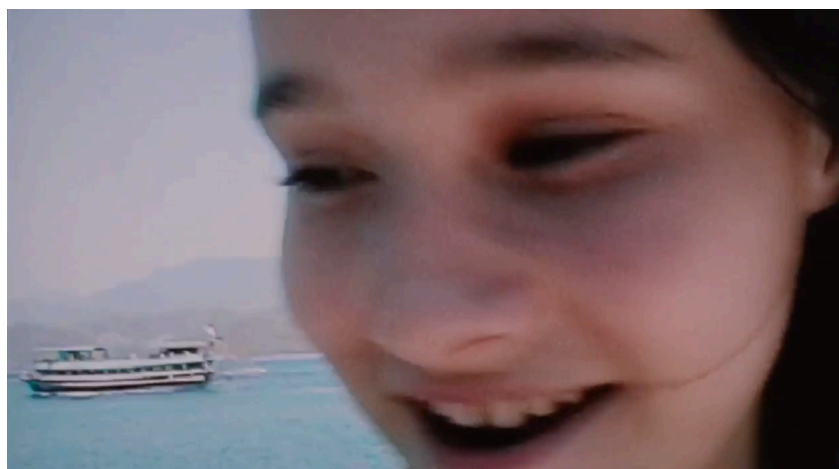
Aqui, o olhar infantil não mais é construído através da ausência de percepção, mas através da experiência de curiosidade e deslocamento. A imersão aquática é ponto central para essa construção, uma vez que funciona como um filtro de imagem e som. Ao colocar o espectador imerso na água junto com a personagem, a obra compartilha não só o que Sophie vê, mas também a forma que ela experienciou aquele momento, utilizando-se da participação (conceito definido por Jullier e Marie, 2009), para estabelecer empatia do espectador para com a personagem.

Dessa forma, Sophie observa atentamente a interação dos colegas, mas sua compreensão e possível inclusão dentro da situação é atravessada por limites da própria infância. A proximidade física ao estar inserida no mesmo local que eles não lhe garante pertencimento. O seu deslocamento da situação não é evidenciado somente no momento seguinte onde se retira silenciosamente e volta para o seu quarto, mas pode ser percebido através do prolongamento dos planos imersos que, junto ao som abafado, estabelece uma atmosfera levemente incômoda.

O que se constrói, portanto, não é uma incapacidade de perceber, mas uma percepção em formação, curiosa e ao mesmo tempo deslocada. A cena evidencia a infância como um período de transição, onde aspectos começam a ser notados e revelados sem serem plenamente vividos ou decodificados.

4.3.3 Cena três - Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil

Figura 39 – Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil



Fonte: Frame do filme Aftersun capturado pela autora (2026).

4.3.3.1 Nível do Plano na cena três

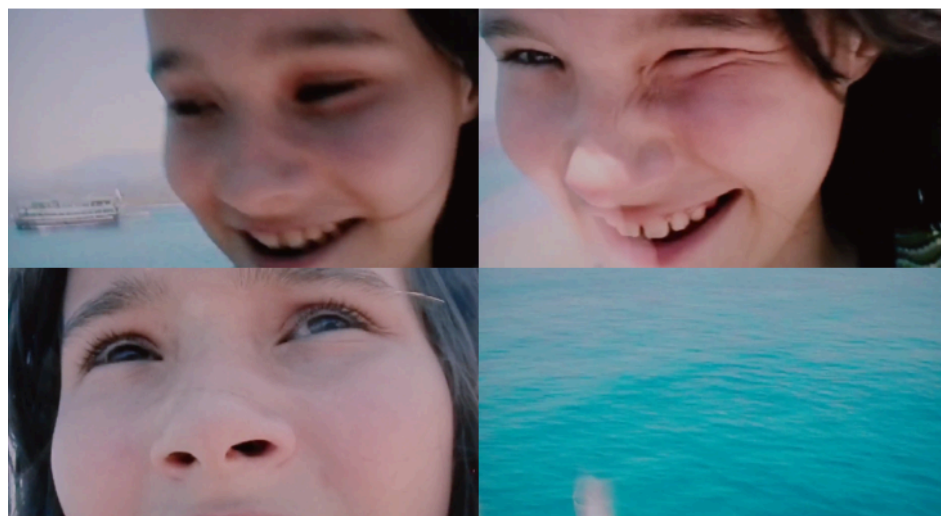
TABELA 8 - Nível do plano na cena três

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Altura da câmera	Câmera posicionada ao nível do olho	A câmera é posicionada à nível normal através da filmagem da própria personagem utilizando-se da handycam, dessa forma, estabelecendo a visão do espectador alinhada à da personagem.
Lente	Lente regular com textura	Visão semelhante a do ser humano, entretanto, com texturas da câmera utilizada na gravação caseira. Essa combinação estabelece um

		aspecto intimista à cena, transmitindo uma sensação nostálgica e emocional.
Plano	Primeiríssimo plano/close up	O uso do primeiríssimo plano estabelece uma profundidade emocional à cena, evidenciando que o que Sophie está registrando verbalmente naquele momento é de importância para ela, o que pode ser percebido também através da ênfase em suas expressões faciais.
Movimento de câmera	Câmera estática com pequenas instabilidades	Durante a cena a câmera permanece ao nível do olho da personagem, entretanto, apresenta pequenas movimentações uma vez que esta é feita utilizando-se da handycam. Essas movimentações transmitem naturalidade para a cena, fortalecendo o ponto de vista criado por Sophie.
Som	Diálogos	O som da cena é composto pelo relato de Sophie do momento que está sendo vivenciado, revelando ao espectador como ela se sente experienciando a viagem e fortalecendo o caráter documental da gravação.

4.3.3.2 Nível da Sequência na cena três

Figura 40 – Registrar para compreender: a câmera como extensão do olhar infantil à nível da sequência



Fonte: Composição feita pela autora utilizando frames do filme Aftersun, 33min39s - 35min05s (2026).

TABELA 9 - Nível da sequência na cena três

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Cenografia	Cenografia tipo vitrine	Na cenografia tipo vitrine o público está “separado” dos personagens, como uma espécie de observador passivo. Durante a cena analisada, o espectador se depara com o relato de Sophie, observando, passivamente, o que aquela vivência registrada significa para ela.
Relação imagem/som	Efeito circo	As imagens presentes em cena ditam o som emitido. A voz de Sophie comenta os acontecimentos experienciados, transmitindo para o espectador seu ponto de vista.
Metáfora Visual	Representação de anúncios	No momento da gravação, a personagem está apenas capturando o momento vivido através de seu relato pessoal. Entretanto, o espectador irá descobrir futuramente, que a

		gravação apresentada está sendo revisitada pela mesma personagem quando adulta, funcionando assim, como uma metáfora anunciativa.
--	--	---

4.3.3.3 Nível do filme na cena três

TABELA 10 - Nível do filme na cena três

ELEMENTO	DESCONSTRUÇÃO	RECONSTRUÇÃO
Jogos narrativos/ relação com o espetador	Tipo participação	Ao observar a cena através do ponto de vista literal de Sophie, o espectador pode se colocar no lugar da personagem, entendendo através do seu relato a importância daquilo que foi experienciado.

4.3.3.4 Olhar infantil na cena três

Na cena analisada, o olhar infantil se manifesta de forma literal, uma vez que a própria personagem assume controle da câmera, estabelecendo não só o que será visto, mas como tudo será percebido. O uso do primeiríssimo plano, evidenciando suas expressões faciais, trazem ainda mais importância para aquilo que está sendo relatado. O relato, juntamente com a textura da câmera e com as pequenas instabilidades ocasionadas pelo movimento de seu manuseio, constroem uma atmosfera íntima e afetiva, fazendo com que o espectador sinta-se próximo de Sophie e também atribua importância para o que está sendo visto.

De maneira geral, as cenas gravadas manualmente por Sophie através da câmera possuem grande relevância para a narrativa, em especial, para a construção do olhar infantil. É através dos seus registros que a personagem externaliza para o espectador aquilo que considera importante de ser lembrado, utilizando-se da câmera para transmitir subjetivamente como ela enxerga o mundo. Dessa forma, o dispositivo filmográfico funciona como uma extensão de seu olhar.

Embora Sophie não possua consciência da importância futura que os registros irão assumir para sua figura adulta, funcionando como mediadores da sua memória, quando criança ela assume a tentativa de fixar o vivido. Dessa forma, o olhar infantil constrói-se ativamente como formador de memórias, revelando uma infância que seleciona, registra e atribui valor ao mundo através de suas próprias experiências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo analisar as escolhas estéticas audiovisuais presentes em *Aftersun* (2022) que construíram uma narrativa pautada na subjetividade do olhar infantil. Partindo do problema de pesquisa²¹, buscou-se investigar como os elementos formais da linguagem audiovisual contribuíram para a construção e percepção pelo espectador dessa perspectiva.

A partir do aprofundamento teórico nos recursos da linguagem audiovisual, notou-se que escolhas como uso de diferentes planos, sons, ângulos e cores, entre outros aspectos, com o desenvolvimento do cinema ao longo dos anos, não são arbitrárias, influenciando ativamente na narrativa que está sendo contada. Dessa forma, a linguagem não funciona apenas como suporte técnico, mas atua como produtora de sentidos e posicionamentos.

No que diz respeito à infância, a pesquisa identificou que o cinema contemporâneo possui uma tendência de afastamento das representações idealizadas desse período, construindo narrativas que dialogam com realidades diversas, dessa forma, adotando abordagens mais complexas e profundas. Em *Aftersun*, a infância dialoga diretamente com o definido por Sarmiento (2009), afastando-se de uma experiência isolada, mediada através das relações da protagonista com seu corpo familiar, social e com o mundo por meio de suas experiências vividas.

A análise fílmica estruturada em três níveis (do plano, sequência e filme) conforme definido por Jullier e Marie (2009), atestou a construção de um olhar infantil composto por estratégias específicas, como enquadramentos que limitam a percepção da personagem, câmera diegética e jogos narrativos para com o espectador. Tais articulações, juntas, transmitem a sensação global de uma narrativa mediada através das experiências infantis como construtora da rememoração adulta, marcada por lacunas e descontinuidades.

Observou-se, ainda, o tensionamento da visão idealizada da própria criança em relação à sua figura paterna através da alternância de pontos de vista. O espectador, ao ter acesso às vivências da protagonista quando criança, identifica

²¹ Quais recursos da linguagem cinematográfica *Aftersun* utiliza para construir uma narrativa representada a partir do olhar infantil?

os aspectos que a mesma não consegue reparar devido às limitações impostas por sua própria idade. Essa visão adotada pelo público alinha-se com a da protagonista adulta que, somente anos mais tarde, ao revisitar as memórias da viagem com o pai, irá ressignificar seus comportamentos e ausências, entendendo aquilo que não conseguia ver quando criança.

Isto posto, pode-se afirmar que os objetivos propostos pelo estudo foram alcançados ao mesmo passo em que destacam o potencial do filme *Aftersun* como objeto de estudo. Ao analisar os recursos utilizados para a tradução em som e imagem de uma subjetividade infantil na obra, a pesquisa utilizou-se tanto das representações usuais da infância presentes no imaginário coletivo, quanto das formas que o cinema se apropria delas para construir uma base sólida para a análise fílmica. Dessa forma, analisando posteriormente, recursos narrativos e estilísticos do cinema foram utilizados em *Aftersun* para representação da memória e da subjetividade. Juntos, todos esses artefatos respondem à pergunta estabelecida no problema de pesquisa.

A partir dessa investigação, conclui-se que a obra de Charlotte Wells evidencia uma tendência do cinema moderno que privilegia narrativas intimistas e complexas, construídas através de experiências subjetivas. Ao estabelecer o olhar infantil em *Aftersun*, a infância é retratada como um momento relevante, vivenciado por momentos lúdicos, desafiadores e vulneráveis, que possuem importância para além do presente.

Espera-se, portanto, que a pesquisa contribua para futuros estudos e produções sobre o uso da linguagem cinematográfica e representações da infância, oferecendo material para futuras reflexões acerca da relação entre estética, memória e subjetividade no audiovisual contemporâneo. Além disso, que contribua para debates atuais relacionados aos temas abordados pela obra.

REFERÊNCIAS

AFTERSUN. Filme dirigido por Charlotte Wells. Produção: A24 Films, 2022. 1h 42m.

ALMEIDA, João. Corporeidade e rememoração: estratégias do cinema de fluxo em Aftersun. In: 46º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2023, Belo Horizonte. Anais [...]. São Paulo: Intercom, 2023. Disponível em:

https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202316135964d1ff7050a1.pdf. Acesso em: 12 jan. 2026.

ARIÈS, Philippe. **A História Social da Criança**. Segunda edição. Rio de Janeiro: 1981, Editora Guanabara S.A.

AUMONT, Jacques. A estética do filme. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008. (Ofício de Arte e Forma).

AZOLIN, Flavia. Aftersun: uma viagem pelas memórias da infância. Delirium Nerd, 19 jan. 2023. Disponível em:

<https://deliriumnerd.com/2023/01/19/aftersun-filme-critica-charlotte-wells/>. Acesso em: 14 jan. 2026.

BARROS, José d'Assunção. Cinema e história – As funções do cinema como agente, fonte e representação da história. *Ler História*, 52, 2007, 127-159.

Blue Christmas. Mubi. Disponível em:

<https://mubi.com/pt/br/films/blue-christmas>. Acesso em: 12 jan. 2026.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Edição Brasileira. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.

British Independent Film Awards 2022: Vencedores. **Cinema Sétima Arte**, 2022. Disponível em:

<https://www.cinema7arte.com/british-independent-film-awards-2022-ve>ncedores/. Acesso em: 14 jan. 2026.

BROOK, Tom. The Birth of a Nation: The most racist movie ever made?. **BBC**, 2015. Disponível em:

<https://www.bbc.com/culture/article/20150206-the-most-racist-movie-e>ver-made. Acesso em 20 nov. 2025.

CARREIRO, Rodrigo. **A linguagem do cinema: Uma introdução**. Recife: Editora UFPE, 2021.

CHION, Michel. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Tradução de Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

DA infância idealizada à infância concreta: reflexões sobre o ser criança em espaços socialmente distintos. Portal da Sociedade Brasileira de Sociologia. Disponível em: https://portal.sbsociologia.com.br/cgi-sys/suspendedpage.cgi?option=com_docman&task=doc_details&gid=1531&tmpl=component&Itemid=170. Acesso em 20 jan. 2026.

DIVERTIDA MENTE. Filme dirigido por Pete Docter. Produção: Pixar, 2015. 1h 35m.

DO VALLE, Rafael. “Aftersun” é uma reflexão sobre a memória que temos de nossos pais. Portal da Cidade Penápolis, 30 dez. 2022. Disponível em: <https://penapolis.portaldacidade.com/noticias/cultura/aftersun-e-uma-reflexao-sob-re-a-memoria-que-temos-de-nossos-pais-3956>. Acesso em: 12 jan. 2026.

EHRlich, David. ‘Aftersun’ Review: Paul Mescal Is a Movie Dad for the Ages in Charlotte Wells’ Staggeringly Beautiful Debut. IndieWire, 4 set. 2022. Disponível em: <https://www.indiewire.com/criticism/movies/aftersun-review-1234758492/>. Acesso em: 12 jan. 2026.

GOVERNO FEDERAL. Conheça as ações do Ministério da Saúde para a expansão do apoio à saúde mental no Pará. [Gov.br](https://www.gov.br), 12 set. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias-para-os-estados/para/2024/setembro/conheca-as-acoes-do-ministerio-da-saude-para-a-expansao-do-apoio-a-saude-mental-no-para>. Acesso em: 24 jul. 2025.

IMDB. Aftersun. Disponível em: <https://www.imdb.com/pt/title/tt19770238/>. Acesso em: 14 jan. 2026.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Senac SP, 2009. 285 p. ISBN 978-85-7359-866-7.

Laps.Filmow. Disponível em: <https://filmow.com/laps-t350758/>. Acesso em: 12 jan. 2026.

LETTERBOXD. Aftersun. Disponível em: <https://letterboxd.com/film/aftersun/>. Acesso em: 14 jan. 2026.

LINGUAGEM. *In*: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/linguagem>. Acesso em: 25 nov. 2025.

MARRIC, Linda. Aftersun Film review: Normal People star returns in charming family drama. The Jewish Chronicle, 17 nov. 2022. Disponível em:

<<https://www.thejc.com/life/aftersun-film-review-normal-people-star-re-urns-in-charming-family-drama-sf7jb96w>>. Acesso em: 12 jan. 2026.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: DINALIVRO, 2005.

MARTINS, Ricardo. Aftersun: só há movimento, nada mais. Medium, 31 jan. 2023. Disponível em: <https://medium.com/@ensaio/aftersun-s%C3%B3-h%C3%A1-movimento-nada-mais-a2291092123d>. Acesso em: 12 jan. 2026.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2006.

MELLO, Lídia. Aftersun: a memorável relação entre um jovem pai e a filha. C7nema, 25 jun. 2023. Disponível em: <https://c7nema.net/critica/item/121340-aftersun-a-memoravel-relacao-entre-um-jovem-pai-e-a-filha.html>. Acesso em: 12 jan. 2026.

METACRITIC. Aftersun. Disponível em: <https://www.metacritic.com/movie/aftersun/>. Acesso em: 14 jan. 2026

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

MID 90S. Filme dirigido por Jonah Hill. Produção: A24 Films, 2018. 1h 25m.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia**. Tradução de António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Moraes Editores, 1970.

MUBI. Premiações e Festivais Aftersun. Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/aftersun/awards>. Acesso em: 12 jan. 2026.

NIELSEN. O tempo gasto com streaming aumentou para mais de 40% em junho, a maior proporção de uso de TV na história do The Gauge™ da Nielsen. Nielsen, jul. 2024. Disponível em: <<https://www.nielsen.com/pt/news-center/2024/time-spent-streaming-surg-es-to-over-40-percent-in-june-2024/>>. Acesso em: 24 jul. 2025.

Nos primórdios do cinema: O que eram os cinetoscópios. **Darkside Blog**, 2021. Disponível em: <https://darkside.blog.br/nos-primordios-do-cinema-o-que-eram-os-cinetoscopios/>. Acesso em 20 nov. 2025.

PAVAN, Bruno. Brasileiros passam 13 horas por semana assistindo filmes em streamings, diz levantamento. IstoÉ Dinheiro, 21 mar. 2023. Disponível em: <<https://istoedinheiro.com.br/brasileiros-passam-13-horas-por-semana-assistindo-filmes-em-streamings-diz-levantamento>>. Acesso em: 24 jul.

2025.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes – conceitos e metodologia(s). Apresentado no VI Congresso SOPCOM, abril 2009. Disponível em: <https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 1 jun. 2025.

PEQUENA MISS SUNSHINE. Filme dirigido por Valerie Faris e Jonathan Dayton. Produção: Big Beach Films, 2006. 1h 41m.

PIRES, Maria; DA SILVA, Sérgio. O cinema, a educação e a construção de um imaginário social contemporâneo. Educ. Soc., Campinas, v. 35, n. 127, p. 607-616, abr.-jun. 2014.

ROTTEN TOMATOES. Aftersun. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/aftersun>. Acesso em: 12 jan. 2026.

SARMENTO, Manuel Jacinto. Estudos da infância e sociedade contemporânea: desafios conceituais. In: **CONSTRUÇÕES CONTEMPORÂNEAS SOBRE A INFÂNCIA - TEORIA, POLÍTICAS E PRÁTICAS SOCIAIS**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2008.

SILVA JÚNIOR, Ailton Costa. A linguagem cinematográfica como instrumento interpretativo da realidade social. Sinais, Espírito Santo, v. 2, n. 20, p. 117-132, jul.-dez. 2016.

TELECINE. Filmes em alta frequência: o consumo audiovisual no Brasil. Gente Globo, 13 nov. 2024. Disponível em: <https://gente.globo.com/estudo-filmes-em-alta-frequencia-o-consumo-audiovisual-no-brasil/>. Acesso em: 24 jul. 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Tradução de Maria Appenzeller. Revisão técnica de Nuno Cesar P. de Abreu. 2. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2002.

WHITTAKER, Richard. Aftersun. Chron Events, 4 nov. 2022. Disponível em: <https://www.austinchronicle.com/events/film/2022-11-04/aftersun/> Acesso em: 12 jan. 2026.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.